

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Кафедра управления образованием и педагогики
Лаборатория инновационных педагогических технологий

Игровые технологии в образовательном процессе ОУ СПО

(из опыта работы)

Часть II

Донецк, 2019 г.

УДК 378.1
ББК 74.56
И 27

Игровые технологии в образовательном процессе ОУ СПО (из опыта работы) [Текст] : сборник материалов семинара-практикума «Управление процессом внедрения игровых технологий в образовательную деятельность ОУ СПО», 25 октября 2018г. – Часть II /под общ. ред. Н. В. Пашковой. – Донецк: ГО ДПО ИРПО, 2019. – 166 с.

Материалы печатаются в авторской редакции. Ответственность за аутентичность цитат, правильность фактов и ссылок несут авторы представленных материалов.

Во второй части сборника представлен опыт работы педагогических и руководящих работников образовательных учреждений среднего профессионального образования Донецкой Народной Республики по использованию игровых методов и приемов в учебной деятельности.

УДК 378.1
ББК 74.56

© Коллектив авторов, 2019

© ГОСУДАРСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Рекомендовано к печати Ученым советом
ГО ДПО ИРПО (протокол от 20.06.2019 г. № 6)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
Авраменко Андрей Викторович. Возможности использования игровых методов и приёмов при изучении предмета «Основы философии»	6
Барабашина Светлана Алексеевна. Интересное рядом с нами. Занимательная математика в кармане (внеклассное мероприятие по математике)	8
Башкова Татьяна Владимировна. Использование игровых методов и приёмов как средство повышения познавательной активности и интереса студентов к дисциплине «Статистика»	12
Волошенюк Нина Николаевна. Применение игровых технологий на занятиях специальных дисциплин как средство активизации познавательной деятельности студентов	15
Воробьева Анна Яковлевна. Опыт использования игрового метода при преподавании дисциплины гуманитарного цикла «Живопись»	21
Гнитиева Любовь Васильевна. Викторина на уроке русского языка и литературы	22
Заика Виктория Рудольфовна. Дидактическая игра «Остров сокровищ»	23
Камынин Андрей Анатольевич. Игра как средство проведения семинарского занятия	32
Кононенко Оксана Евгеньевна. Игра «Брейнг-ринг» как форма итогового занятия	38
Кочергина Лариса Владимировна. Игровые методы и приемы на уроках литературы	48
Кручинина Марина Николаевна. Использование игровых приемов на занятии	57
Лобынцева Людмила Аркадиевна. Игровые методы и приемы изучения теории вероятностей	58
Ломтева Елена Евгеньевна. Игра-путешествие по теме «Австралия»	67
Мачкарина Елена Богдановна. Методическая разработка проведения практического занятия с использованием игровых технологий	73
Муцанова Тамара Викторовна. Опыт использования игровых методов и приемов при преподавании специальных дисциплин	82
Настенко Ирина Анатольевна. Методическая разработка квест-игры по теме «Англоязычные страны»	83
Ненашева Людмила Анатольевна. Методическая разработка занятия с использованием игровой технологии	91
Нужная Елена Дмитриевна. Ситуационно-ролевые игры по дисциплине «Медицина катастроф»	98
Перкина Ирина Брониславовна. Применение современных игровых технологий как средство повышения качества образования	104
Покидина Ирина Евгеньевна. Занятие с использованием игровых технологий	107

Попенко Наталья Григорьевна. Использование игровых методов и приёмов при преподавании дисциплины «Инженерная графика».....	111
Прохорова Валентина Григорьевна. Опыт использования игровых методов и приемов при преподавании дисциплины гуманитарного цикла.....	114
Пугачёва Оксана Михайловна. Опыт использования квест–технологии при преподавании математики в ОУ СПО	117
Пустынская Татьяна Михайловна. Опыт применения игровых технологий на уроках математики в ОУ СПО.....	122
Раевская Елена Сергеевна. «HELP A FOREIGNER».....	128
Савушкина Маргарита Викторовна. Примеры использования экспресс-игры на различных этапах занятия при преподавании истории.....	129
Сальникова Галина Борисовна. Опыт работы по применению деловых игр, игровых методов при преподавании электротехники.....	131
Свистула Людмила Владимировна. Использование деловых игр, игровых методов и приемов на уроках развития речи	137
Сухорукова Евгения Ивановна. Применения игровой технологии в процессе изучения дисциплины «Основы педагогического мастерства».....	138
Тимченко Марина Петровна. Применение игровых методов и приемов (квиз) на занятиях иностранного языка	140
Титаренко Валентина Ивановна. Методическая разработка «Использование игровых методов и приёмов на занятиях по ОП.01 Педагогика».....	142
Туркина Наталья Петровна. Использование обучающих игр на уроках учебных дисциплин предметной области «Обществознание» (из опыта преподавания).....	145
Чернышова Полина Сергеевна. Методическая разработка итогового занятия по учебной дисциплине «Психология»	150
Черняева Наталья Сергеевна. Квест-игра на тему «Приготовление сладких блюд и горячих напитков».....	155
Чёрная Анна Викторовна. Ролевая игра как средство повышения мотивации студентов к изучению иностранного языка	161
Эверс Татьяна Федоровна. Игра – одна из форм активизации познавательной деятельности обучающихся.....	164

Введение

Профессиональный рост педагогов – одно из современных требований к педагогическим и руководящим работникам образовательных учреждений среднего профессионального образования (ОУ СПО). В практике работы по профессиональному самосовершенствованию педагоги затрачивают немало времени на поиск, разработку оригинальных по содержанию, логике, методам и приемам образцов более результативной педагогической деятельности.

Лабораторией инновационных педагогических технологий кафедры управления образованием и педагогики был проведен семинар-практикум «Управление процессом внедрения игровых технологий в образовательную деятельность ОУ СПО». Цель проведения – актуализация значимости игровых технологий и их влияние на эффективность педагогической деятельности.

Участниками семинара очной и заочной форм участия было прислано более 100 материалов из опыта работы по внедрению деловых игр, игровых методов и приемов в преподавании дисциплин гуманитарного, математического и социально-экономического циклов, общепрофессиональных и профессиональных дисциплин, а также в организацию занятий учебной практики. Педагоги поделились также опытом внедрения игровых технологий в организацию воспитательной деятельности со студентами.

Мы обработали присланные материалы и объединили их в сборник «Игровые технологии в образовательном процессе ОУ СПО», состоящий из трех частей.

Во второй части сборника представлен опыт работы педагогических и руководящих работников образовательных учреждений среднего профессионального образования Донецкой Народной Республики по использованию игровых методов и приемов в образовательной деятельности.

В первой части представлены деловые игры: теория, методика и опыт.

Третья часть содержит материалы внеаудиторной деятельности как составляющей образовательного пространства ОУ СПО. В ней представлены два раздела:

1. Образовательная направленность внеаудиторной игровой деятельности.

2. Профессионально ориентированные игры-конкурсы.

Надеемся, что предлагаемые материалы помогут вам в работе со студентами, а также помогут реализовать собственные планы по разработке и внедрению инновационных технологий в организацию внеаудиторной деятельности.

Андрей Викторович Авраменко,
специалист высшей квалификационной категории,
преподаватель общественных дисциплин,
старший учитель,
 ГПОУ «Донецкое училище олимпийского резерва имени С. Бубки»,
 г. Донецк

**ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ
 ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ФИЛОСОФИИ»**

**ОГСЭ.01 Основы философии
 по специальности 49.02.01 Физическая культура
 Уникальные слова**

Таблица 1. Технологическая карта занятия

Дата	Группа	22–17
Тема занятия	Тема 1.6.2. И. Кант – основоположник немецкой классической философии	
Тип занятия	Изучение нового материала. Интерактивные технологии и инновационные методы (методы проблемного обучения, исследовательские методы, тренинговые формы и др.)	
Информационно-методическое обеспечение педагогической системы урочной деятельности	<i>Горелов А.А. Основы философии: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования/ А.А.Горелов – 15 е . изд., стер.-М.: Издательский центр «Академия», 2014- 320 с.</i>	
План занятия	<ol style="list-style-type: none"> 1. Организационный момент. 2. Подготовка к восприятию нового материала: актуализация знаний, озвучивание темы урока, постановка целей, ознакомление с планом. 3. Изучение нового материала. 4. Рефлексия. 5. Подведение итогов занятия. 6. Домашнее задание 	
Цель занятия	<p>Знать традиционные и современные проблемы философии и методы философского исследования; вопросы логической и методологической культуры научного исследования; основные проблемы немецкой классической философии.</p> <p>Уметь критически анализировать философские тексты немецкой классической философии, излагать учебный материал в области истории немецкой классической философии, совершенствовать и развивать свой интеллектуальный уровень.</p> <p>Владеть методами логического анализа различного рода суждений, навыками публичной речи, аргументации, ведения дискуссий и полемики; способностью использовать теоретические знания.</p> <p>Раскрыть следующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Общая характеристика немецкой классической философии. • Немецкая классическая философия как завершение новоевропейской метафизики. • Главные проблемы немецкой классической философии. «Критический» период философии Канта. • Общий замысел «Критики чистого разума»: проблематика, задачи, терминология. • Догматизм, скептицизм и критицизм 	
Формы и методы обучения	Беседа, групповая работа, работа в парах, работа с источником	
Основные понятия и термины	Апостериори и априори. Трансцендентальный	

Личностные результаты	
<p>Мотивированность и направленность на активное и созидательное участие в будущем в общественной и государственной жизни; заинтересованность не только в личном успехе, но и в развитии сторон жизни общества, в благополучии и процветании своей страны</p>	
<p>Коммуникативные УУД – обеспечивают возможности сотрудничества: умение слышать, слушать и понимать партнера; самостоятельная организация речевой деятельности в устной и письменной форме.</p> <p>Познавательные УУД – система способов построения самостоятельного процесса поиска, исследования и совокупность операций по обработке, систематизации, обобщению и использованию полученной информации.</p> <p>Регулятивные УУД – отражают способность обучающегося строить учебно-познавательную деятельность, учитывая все её компоненты (цель, мотив, прогноз, средства, контроль, оценка)</p>	<p>Метапредметные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> – сформированность целеполагания в учебной деятельности, планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договариваться, вести дискуссию, правильно выражать свои мысли, оказывать поддержку друг другу и эффективно сотрудничать как с учителем, так и со сверстниками; – уметь выделять в тексте главное (причины, состав, итоги выступлений); – уметь устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы; – уметь формулировать свое мнение; – систематизировать материал в виде сравнительной таблицы; – уметь решать проблемные вопросы.
Игровой момент	
<p>Упражнение «Уникальные слова»</p> <p>Цель: развитие навыков коммуникации через обогащение словарного запаса.</p> <p>Развитие внимания при беседе.</p> <p>Оценка информированности и владения учебным материалом.</p> <p>Время: 15–20 мин.</p>	
<p>Оборудование: конверты с темами беседы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Шеллинг (1775–1854 г.) создал объективно-идеалистическую «философию тождества». Он считал ... • Иоганн Готлиб Фихте известен своими трудами «Нау-коучение», «О назначении ученого» и др., в которых он изложил систему субъективно-идеалистической диалектики. Основным понятием его философии является ... • Одним из наиболее ярких представителей немецкой классической философии был Иммануил Кант (1724-1804 г.). Теоретическая деятельность Канта отчетливо делится на два периода. <p>Участников может быть от 5 до 8 человек, группа формируется по желанию студентов. Участники садятся в круг и выбирают тему беседы. Обучающиеся выбирают конверт, в котором содержится тема беседы. Беседа идёт в заданном направлении (например, против часовой стрелки), один начинает раскрывать тему, заданную вопросом в конверте, в какой-то момент прерывает своё высказывание, а следующий студент должен продолжить его мысль в контексте темы. Задача – не повторяться и не останавливать обсуждение. Остановивший обсуждение выбывает, а следующий по очереди должен продолжить обсуждение.</p> <p>Преподаватель может задать время обсуждения. Тогда в выигрыше будут те, кто остался в кругу на момент истечения заданного времени. После чего выбирают следующую тему обсуждения.</p> <p>Преподаватель может провести смену участников</p>	
<p>Правила</p> <ul style="list-style-type: none"> • говорит один; • активность; • время; • погоны сняты; • здесь и сейчас. <p>Правила обычно обговариваются заблаговременно. Это может быть на предыдущем занятии или в начале текущего занятия. В начале игры правила повторяются, и на важных моментах акцентируется внимание, например – «не перебивать», «соблюдать регламент» и др.</p>	
<p>Критерии оценивания</p> <p>Может быть применена кредитная система, при которой у каждого участника есть 100 баллов, и при допущении ошибок или невыполнении правил работы группы баллы вычитаются</p>	

Деятельность обучающегося	Деятельность преподавателя
Выполняют задание опережающего характера: знакомятся с основными взглядами И. Канта <ul style="list-style-type: none"> • Отношение к религии • Отношение к культуре • Отношение к государству и праву 	Объясняет алгоритм выполнения задания опережающего характера и круг вопросов, обязательных к рассмотрению
Деятельность обучающегося	Деятельность преподавателя
Выбирают арбитра – следит за выполнением правил; тайм-менеджера – следит за временем выполнения задания	
По очереди (по кругу) каждый участник вносит свою лепту: говорит одну фразу, раскрывающую содержание выбранного вопроса. Если кто-то нарушил правила (произнес слишком короткую фразу или повторно использовал слово) или просто сдаётся, то он выбывает из игры. Последний оставшийся объявляется победителем	Преподаватель рассказывает участникам в круг. Выбирается конверт с вопросом для обсуждения. Перед участниками ставится задача: раскрыть содержание этого вопроса, но рассказать в определенном порядке. По очереди (по кругу) каждый участник вносит свою лепту: говорит одну фразу, раскрывающую содержание выбранного вопроса. Эта фраза не должна быть короче трех слов, и все слова в этой фразе должны быть уникальными, то есть не повторяться на протяжении всего упражнения. Это условие касается вообще всех слов, в том числе местоимений, предлогов и имен собственных
Упражнение повторяется несколько раз (необходимое количество согласно списку вопросов), перед началом каждого раунда список задействованных слов обнуляется	
Преподаватель выполняет роль фасилитатора и может быть тайм-менеджером, максимально расширив самостоятельную деятельность обучающихся	
Обсуждение результатов игры: 5 минут. Что вызывало сложность в ходе выполнения упражнения? Что помогало в выполнении упражнения? На какие моменты следует обратить внимание?	
Деятельность обучающегося	Деятельность преподавателя
Задание на самостоятельное изучение. Записывают задание. Подготовить сообщение/презентацию на тему: Философия Г. Гегеля как достижение немецкой классической философии. Вопросы к материалу учебника	Конкретизирует домашнее задание. Личностные: выявление существенных признаков объекта исследования. Познавательные: раскрытие содержания вопроса изучения

УДК 377.1 : 51

Светлана Алексеевна Барабашина,

преподаватель,

ГПОУ «Макеевский политехнический колледж»,

г. Макеевка

**ИНТЕРЕСНОЕ РЯДОМ С НАМИ.
 ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА В КАРМАНЕ**
 (внеклассное мероприятие по математике)

Задача, конечно, не слишком простая:

Играя учить и учиться играя.

Но если с учебной сложить развлечение,

То праздником станет любое ученье!

Введение

Ни для кого не секрет, что математика – сложный предмет, который требует плодотворной работы. Математику нельзя «зазубрить», ее надо понять! А как понять

предмет, если он кажется студенту скучным, занятия однообразными. Тут и нужна педагогическая ловкость, которая имеет одну цель – заинтересовать! Математические игры совмещают учебу и игру, труд и отдых. Они расширяют математические способности, сообразительность, логическое мышление, укрепляют память.

Внеклассное мероприятие проводится с использованием игровых приемов. В ходе мероприятия предполагается использование различных видов работы: групповой, индивидуальной, коллективной.

В ходе мероприятия запланировано формирование следующих компетенций:

- каждый студент ставит перед собой цель, планирует, организует свою работу;
- студенты овладевают креативными навыками продуктивной деятельности, при этом происходит расширение накопленных знаний;
- совершенствуются навыки работы в мини-группах;
- в процессе работы идут поиски рациональных методов решения поставленных задач;
- происходит взаимообогащение знаниями.

Ожидаемый результат: Каждый студент должен заинтересоваться решением предложенных задач, иметь желание и в дальнейшем развивать логическое мышление, умение нестандартно мыслить.

Цели:

Учебная: показать взаимосвязь математического мышления с повседневной жизнью; привлекать к самостоятельной творческой работе; формировать научно-познавательный интерес студентов к учебным предметам.

Развивающая: развивать неординарный творческий подход и креативность мышления при решении предложенных задач.

Воспитательная: воспитывать умение принимать участие в коллективной и групповой работе, вызвать интерес к изучению математики.

Методическая: использовать игровые формы работы для активизации познавательной активности студентов.

Методическое обеспечение:

Наглядные пособия: плакаты на тему «Математика вокруг нас»;

Раздаточный материал: раздаточный материал с заданиями для команд, листы оценивания для членов жюри.

Ход проведения мероприятия:

I. Организационный момент

*О, математика, ты вечна!
Гордись, прекрасная, собой!
Твое величье бесконечно,
Так предначертано судьбой!
Всегда овеяна ты славой,
О, светоч всех земных светил!
Тебя царицей величавой,
Недаром Гаусс окрестил.*

Ведущая: – Добрый день, друзья! Я очень рада видеть вас! Надеюсь, и у вас тоже хорошее настроение. Сегодня мы с вами будем соревноваться в остроумии, логике, умении работать командой. Наш поединок пройдет поэтапно. Каждый этап связан с трудностями, преодолевая которые вы получаете баллы. За каждый правильный ответ –

два балла, неверный – минус балл. Время каждого этапа ограничено. Кто первый и с наибольшим количеством баллов преодолет все препятствия, тот и получит максимальное количество бгабайтов. Ну, что ж, начнем.

II. Проведение конкурсов.

Ведущая: – Наш первый конкурс – Разминка – Игра «Логогрифы»

Выполните задание: Загаданное слово делится на части, причем каждая составляющая – самостоятельное слово. Вам нужно отгадать эти части, затем их сложить, и вы сможете получить новое слово-ответ.

Итак, отгадайте слова:

Предлогом стоит в моем начале,

В конце же – загородный дом.

А целое мы все решали

И у доски, и за столом. (*Ответ: За + Дача = Задача.*)

Игра – в ней лошади нужны,

К игре проступок Пристегните.

И называй, дружок, смело

То, что давно уже НЕ цело. (*Ответ: Поло + Вина = Половина.*)

Первый можно завязать,

Если галстук папин взять.

А второй, словарь листовая –

Мэра скорости морская. (*Ответ: Узел.*)

Две ноты – два слога,

А слово – одно,

И мэру длины

Означает оно. (*Ответ: Ми + Ля = Миля.*)

Первое – летом, весной выпадает,

Льдинка все, что в садах побивает.

Ну, а второе – мужчин украшенья,

Нет у многих его, к сожаленью.

А вот все вместе – то мэра углов,

Температуры горячих голов. (*Ответ Град + Усы = Градусы*)

Вначале – двойка. Далее – мужчина,

Высокого он титула и чина.

А слово целиком – обозначенье,

Дробящее на дозы обученья. (*Ответ: Пара + Граф = Параграф*)

(Члены жюри оценивают результаты конкурса)

Ведущая: – Наш второй конкурс – «Архитекторы». Коробка из спичек – своего рода ящик с сюрпризами, что включает в себя большое количество забавных, а порой, и достаточно мудрых задач, и головоломок.

На данном этапе команды решают «Задача со спичками».

Задача № 1. Как из восьми спичек сделать три?

Задача № 2. Переложите 2 спички, чтобы корова смотрела в другую сторону (Рис. 1).



Рис. 1. Рисунок к задаче 2

Задача № 3. Переложите два спички из шестнадцати так, чтобы получить 6 квадратов (Рис. 2).

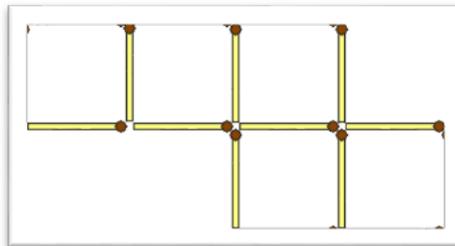


Рис. 2. Рисунок к задаче 3

Задача № 4. Из спичек сложен бокал, внутри которого лежит оливка. Переместите две спички так, чтобы оливка оказалась вне бокала. Можно менять положение бокала в пространстве, но его форма должна оставаться неизменной (Рис. 3).

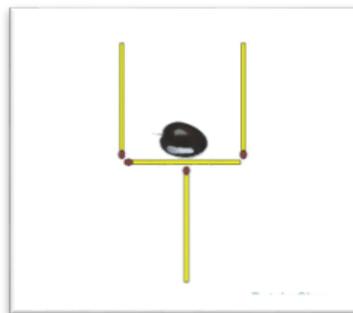


Рис. 3. Рисунок к задаче 4

Задача № 5. Переложите пять спичек так, чтобы чашки весов пришли в равновесие (Рис. 4).

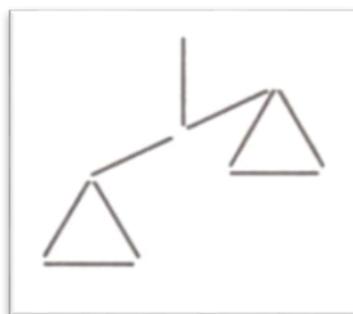


Рис. 4. Рисунок к задаче 5

Задача № 6. Расположите 8 спичек так, чтобы получилось 2 квадрата и 4 треугольника. Должны получиться только эти фигуры. Гнуть, ломать и перекрещивать спички нельзя.

(При выполнении этой задачи болельщики также могут решить эту задачу на местах с помощью спичек, которые им предложены).

Ведущая: – Пока команды выполняют задание, проведем конкурс с болельщиками «Получи для команды балл». Каждый правильный ответ – дополнительный балл команде.

- Предмет для демонстрации симметрии. *(Ответ: Зеркало)*
- Цифровой знак, обозначающий отсутствие величины. *(Ответ: 0)*
- Чему равен вес соли, которую надо съесть, чтобы хорошо узнать человека?

(Ответ: Пуд)

- Третья степень числа. *(Ответ: Куб)*
- Французский миллиард. *(Ответ: Биллион)*
- Приплюснутый круг *(Ответ: Овал, эллипс)*
- Английская мера длины, которая дала имя героине известной сказки.

(Ответ: Дюйм)

- Заменитель числа 1 при счете. *(Ответ: Раз)*
- Шесть квадратов на двенадцати ребрах. *(Ответ: Куб)*
- Между плюсом и минусом. *(Ответ: Ноль)*
- Единица измерения углов. *(Ответ: Градус, радиан, минута)*
- Дуэт в кубе. *(Ответ: Восемь)*
- Этим математическим способом размножаются простейшие организмы.

(Ответ: Деление)

- Нахождение неизвестного. *(Ответ: Решение)*
- Единица со свитой из шести нулей. *(Ответ: Миллион)*
- Эту неотъемлемую часть геометрической фигуры можно превратить в полезное ископаемое с помощью мягкого знака. *(Ответ: Угол)*
- Что такое жидкий килограмм? *(Ответ: Литр)*
- Вопросы для решения. *(Ответ: Задания)*
- Какую скорость развивает во время полета птица Эму? *(Ответ: Страусы не летают)*
- Сколько граней у шестигранного карандаша? *(Ответ: 8)*
- Какую часть от часа составляет 5 минут? *(Ответ: 5/60 или 1/12)*

III. Подведение итогов.

Жюри подводит итоги проведения конкурсов, награждает победителей, активных болельщиков. Участники и болельщики получают óгабайты.

УДК 378.1 : 65

Татьяна Владимировна Башкова,

*методист, преподаватель, специалист высшей категории,
ОП ГПОУ «Донецкий финансово-экономический техникум»
ГО ВПО «Дон НУЭТ имени Михаила Туган-Барановского»,
г. Донецк*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ И ИНТЕРЕСА СТУДЕНТОВ К ДИСЦИПЛИНЕ «СТАТИСТИКА»

Специальность 38.02.06 Финансы

Тема занятия: Сводка и группировка статистических данных

Тип занятия: практическое по формированию умений и навыков

Вид занятия: соревнование и конкурс

Игровые приёмы на занятиях применяются с целью формирования и систематизации знаний по теме «Сводка и группировка статистических данных», развития компетенций применения теоретических знаний на практике, обобщения и группировки цифровых данных, характеристики их системой показателей для осуществления всестороннего анализа и прогнозирования финансово-хозяйственной деятельности предприятия.

Целеполагание студента: поставить себе цель на основании целеполагания преподавателя, а именно: набрать наибольшее количество баллов команде и каждому студенту, что даст возможность получить дополнительные бонусы при проведении итогового контроля по дисциплине «Статистика».

Студенты объединяются в две команды.

Каждая команда выбирает лидера-аналитика.

Команда-победитель получает звание «Знатоки статистики».

Обеим командам предлагаются конкурсные задания для интеллектуального соревнования.

Конкурс 1. Сформулировать чёткие ответы на вопросы:

1. Что понимают под сводкой статистических данных?
2. Что понимают под группировкой статистических данных?
3. Какие задачи решаются с помощью группировок?
4. Что означает группировка по атрибутивному признаку и по количественному признаку?
5. В виде чего оформляются результаты группировки и сводки материалов?
6. Назовите и дайте определения двух основных элементов статистической таблицы.

Используется игровой приём «Микрофон». Первый вопрос озвучивает преподаватель, а далее «микрофон» передаётся той команде, которая первая даст правильный ответ.

Вопросы представлены на карточках в форме ключика.

Верный ответ оценивается в 2 балла.

Максимальное количество баллов – 12.

Конкурс 2. Игровой приём «Интеллектуальная дуэль».

Выполнение практического задания (по 4 человека от команды).

Команда 1

1. Выбрать таблицу, в которой представлена структурная группировка.
2. Дать определение структурной группировки.
3. Пояснить, что выражают подлежащее и сказуемое таблицы.
4. Составить слоган по тематике задания.

Команда 2

1. Выбрать таблицу, в которой представлена аналитическая группировка.
2. Дать определение аналитической группировки.
3. Пояснить, что выражают подлежащее и сказуемое таблицы.
4. Составить слоган по тематике задания.

Пример структурной группировки

Таблица 1. Группировка торговых предприятий города по объему товарооборота (в процентах к итогу)

Группы магазинов по объему товарооборота, млн. руб.	Число магазинов	Розничный товарооборот	Торговая площадь
До 1700	21,87	11,22	18,05
1700–2000	28,79	19,04	21,38
2000–3000	21,87	20,00	19,08
3000–4200	15,63	22,23	19,47
Свыше 4200	12,50	27,51	22,02
Всего	100,00	100,00	100,00

Пример аналитической группировки

Таблица 2. Качество продукции и продолжительность договорных связей поставщиков с магазином

Продолжительность связей магазина с поставщиками, лет	Число поставщиков		Доля стандартной продукции, %
	абсолютная величина	% к итогу	
До 3	4	16	73
3–7	9	36	78
7–11	7	28	85
Свыше 11	5	20	98
Итого	25	100,00	88,50

Студенты каждой команды самостоятельно выбирают номер задания, выстраивают модель представления и потом в логической последовательности вопросов встречаются на интеллектуальной дуэли.

Каждый правильный ответ на задания оценивается в 2 балла.

Максимальное количество баллов – 8.

Задание конкурса 2 командам предоставляется на листах формата А1.

Конкурс 3. Игровой приём «Эрудит».

Выполнение практического задания (по 3 человека от команды).

1. Перегруппировать статистические данные, представив групповую таблицу.
2. Произвести вторичную группировку статистических данных групповой таблицы, представив комбинированную таблицу.
3. Проанализировать статистические данные, представить результаты анализа графически.

Для выполнения задания конкурса используется банк данных разнообразных статистических таблиц.

Конкурс 3 оценивается максимально в 15 баллов.

Суммарный итог – 35 баллов.

По итогам проведения конкурсов лидеры-аналитики команд дают оценку и комментируют результаты применения игровых приёмов на занятии по статистике.

Проводится рефлексия, преподаватель предлагает студентам окончить следующие предложения:

- Сегодня на занятии я научился...
- Мне было интересно...
- Мне было не интересно...
- Я узнал...
- Мне было трудно...
- Теперь я могу...

Преподаватель подводит итоги, команда-победитель получает звание «Знатоки статистики».

Рассматривая понятие игры как средства обучения, можно сделать следующие выводы:

- 1) игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности студентов;
- 2) правильно организованная (с учётом специфики материала) игра тренирует память, помогает студентам выработать вербальные умения и навыки;
- 3) игра стимулирует умственную деятельность студентов, развивает внимание и познавательный интерес к дисциплине;
- 4) игра – один из приёмов преодоления пассивности студентов;
- 5) в составе команды каждый студент несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

УДК 377.131.14

***Нина Николаевна Волошенюк,**
преподаватель высшей квалификационной категории,
ГПОУ «Донецкий государственный колледж
пищевых технологий и торговли»,
г. Донецк*

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Дисциплина ОП.01 Микробиология, санитария и гигиена в пищевом производстве
Специальность 19.02.10 Технология продукции общественного питания
Тема: «Микробиология важнейших пищевых продуктов»

Целью занятия является обобщение и систематизация полученных знаний по темам «Морфология и физиология микроорганизмов» и «Микробиология основных пищевых продуктов».

Задачи:

- образовательные: выявить качество и уровень овладения знаниями и умениями, полученными на предыдущих занятиях, обобщить материал как систему знаний;
- воспитательные: воспитывать общую культуру, эстетическое восприятие окружающего; создать условия для реальной самооценки студентов, реализации его как личности;
- развивающие: развивать пространственное мышление, умение классифицировать, выявлять связи, формулировать выводы; развивать коммуникативные навыки при работе в группах, развивать познавательный интерес; развивать умение определять особенности, закономерности; анализировать, сопоставлять, сравнивать.

Тип занятия: обобщение и систематизация знаний, умений и навыков.

Вид занятия: семинарское занятие.

Форма проведения занятия: работа в группах, ролевая игра, дискуссия.

Методы занятия: проблемно-поисковый, словесный, научно-исследовательский.

Междисциплинарные связи: биология, история, экология, товароведение продовольственных товаров, технология приготовления простых блюд, закусок и напитков.

Наглядные пособия, оборудование занятия: презентации, плакаты, схемы, задания к конкурсам.

Методическое обеспечение: методическая разработка занятия, презентации, кроссворды, раздаточный материал.

Технические средства обучения: мультимедийная установка.

Литература

1. Жарикова, Г. Г. Микробиология продовольственных товаров. Санитария и гигиена [Текст] : учебник для вузов / Г. Г. Жарикова. –3-е изд., стер. – Москва : Академия, 2008.

2. Матюхина, З. П. Основы физиологии питания, гигиены и санитарии [Текст] : учебник / З. П. Матюхина. – Москва, 2003. – (Профессиональное образование).

3. Мармузова, Л. В. Основы микробиологии, санитарии и гигиены в пищевой промышленности [Текст] / Л. В. Мармузова. –3-е изд. перераб. и доп.– Москва : Академия, 2008.

Ход занятия

1. **Организационный момент.**

2. Приветствие студентов, проверка их подготовки к занятию.

3. **Мотивация учебной деятельности.**

2.1. Слово преподавателя.

В настоящее время очень трудно переоценить роль знаний по микробиологии в профессиональной деятельности повара, а тем более технолога приготовления пищи. Без этих знаний нельзя сохранить высокое качество пищевых продуктов и предотвратить потребление продуктов, содержащих возбудители пищевых заболеваний и отравлений.

Мы с вами изучали основы микробиологии. На сегодняшнем занятии мы вспомним, повторим изученное, еще раз систематизируем разнообразные сведения об обширном мире микроорганизмов. А проведем занятие мы с вами в форме игры-соревнования. Ваша группа разделена на три команды, каждая из которых будет участвовать в разнообразных конкурсах. Я думаю, проигравших в нашей игре не будет, т.к. цель ее – устранить существующие пробелы в усвоенных вами знаниях по основам микробиологии.

2.2. Введение в игру.

Наша игра будет состоять из 7 конкурсов, каждый этап – это тема, изученная вами на предыдущих занятиях. В каждом конкурсе вы можете зарабатывать баллы как в копилку команды, так и в личный зачет. Командные баллы мы будем выставлять в таблицу на доске, а за личную активность вы будете получать бонус. С критериями оценивания каждого этапа мы будем знакомиться в начале этапа. Все это позволит реально оценить ваши знания по разделу в целом и по темам в частности.

Жюри во время прохождения конкурсов проверяет выполнение заданий, фиксирует правильные ответы, заполняет таблицу результатов на доске.

Итак, этапы нашей игры:

Конкурс 1. Представление команд.

Конкурс 2. Разминка.

Конкурс 3. Определение групп микроорганизмов по описанию.

Конкурс 4. Терминологический.

Конкурс 5. Конкурс презентаций «Микрофлора пищевых продуктов».

Конкурс 6. Дискуссия о предупреждении загрязнения продуктов.

Конкурс 7. Найди ошибку в тексте.

3 Работа по теме занятия.

Конкурс 1. Представление команд.

1 команда: Микробиологи, капитан _____, девиз, эмблема.

2 команда: Знатоки науки, капитан _____, девиз, эмблема.

3 команда: Бактериологи, капитан _____, девиз, эмблема.

Максимальный балл – 3.

Конкурс 2. Разминка.

За одну минуту команда вспоминает термины, относящиеся к теме «Форма бактерий». Затем выходят по одному представителю от каждой команды и по очереди называют эти термины. Выигрывает тот, кто назвал последний термин.

Правильно: кокки, диплококки, тетракокки, стрептококки, сарцины, стафилококки, спирохеты, спириллы, вибрионы, (бациллы – бактерии, образующие споры).

Максимальный балл – 3.

Конкурс 3. «Определи группу микроорганизмов по описанию».

Каждой команде по очереди зачитываются 5 подсказок по одной из трех групп микроорганизмов. Чем быстрее будет дано название загаданных организмов, тем больший балл зарабатывает команда.

Максимальный балл – 3.

1. Это одноклеточные организмы размером от 0,4 до 10 мкм.
2. Клетки этих организмов не имеют оформленного ядра.
3. На поверхности некоторых из них имеются нитевидные образования – жгутики.
4. При неблагоприятных условиях многие образуют споры.
5. Вызывают такие заболевания, как дизентерия, холера, брюшной тиф, дифтерия.

(Бактерии)

1. Это одноклеточные и многоклеточные организмы.
2. В клетках имеются одно или несколько ядер.
3. Клетки этих организмов имеют форму вытянутых переплетенных нитей и называются «гифы».
4. Скопление клеток образует тело – «мицелий».
5. Эти организмы используются при производстве сыров «Рокфор», «Камамбер».

(Плесневые грибы)

1. Это одноклеточные неподвижные микроорганизмы.
2. Они имеют четко выраженное крупное ядро.
3. Клетки бывают круглые, овальные, палочковидные без выростков.
4. В благоприятных условиях активно размножаются, прежде всего почкованием.
5. Они способны расщеплять (сбраживать) сахара до спирта и углекислого газа.

(Дрожжи)

Конкурс 4. Терминологический.

Каждая группа должна представить точное определение понятий:

- **автотрофы** (организмы, которые строят вещества своего тела из углекислого газа, воздуха и воды);
- **аэробы** (организмы, нуждающиеся в кислороде);
- **гетеротрофы** (организмы, использующие для питания готовые органические вещества);
- **анаэробы** (организмы, живущие в среде, лишенной кислорода);
- **зоонозы** (инфекционные болезни, передающиеся человеку от больных животных);
- **пастеризация** (нагревание продукта до 63–90°C с целью уничтожения большинства микробов).

Максимальный балл – 3.

Конкурс 5. Конкурс презентаций «Микрофлора пищевых продуктов».

Каждая команда представляет свою презентацию.

Максимальный балл – 3.

Конкурс 6. Дискуссия о предупреждении загрязнения продуктов.

Вопрос 1. Почему, даже зная о вреде нитратов и нитритов, люди используют их при производстве сельскохозяйственной продукции и в пищевой промышленности для производства колбас, копченостей, мясных консервов?

Фермер: Аммиачная селитра, мочевины, необходимые для быстрого роста растений минеральные удобрения. Они поглощаются интенсивно в период роста, а затем в период созревания овощей их не нужно больше подкармливать. В овощах содержится на 30–40 % меньше нитратов в прохладную погоду и во второй половине дня. Если это учитывать, то, собирая урожай по науке, можно снизить содержание нитратов в растениях в 5 раз.

Представители фирм, производящих пищевые продукты: Нитритные добавки – пока единственный способ подкрашивания, консервирования, улучшения вкуса мясопродуктов. Главная цель добавок – убить возбудителя ботулизма, вырабатывающего токсин, смертельный для человека в ничтожных дозах.

Вопрос 2. Почему в мясных продуктах обнаруживают высокое содержание антибиотиков, гормонов роста, транквилизаторов? Как они влияют на здоровье человека?

Аллерголог: Лекарственные препараты попадают в организм человека с мясными, молочными продуктами и могут вызвать аллергию и другие расстройства у человека.

Фермер: Антибиотики необходимо применять при массовом содержании скота для уменьшения риска заболеваний, борьбы с инфекциями, для улучшения усвоения корма. Гормональные препараты используются как стимуляторы роста для увеличения прироста мяса. Свины получают блокаторы бета-рецепторов, которые должны снижать перегрузку сердечно-сосудистой системы, возникшую при содержании скота в тесном помещении.

Неонатолог: При откорме скота распространены тиреостатики (ингибиторы (подавители) функции щитовидной железы). Они подавляют включение йода в гормоны щитовидной железы, поэтому привесы возрастают, так как уменьшается выведение воды из организма животного.

Если кормящая мать употребляла в пищу такое мясо, то ингибиторы, попадая с молоком в организм ребенка, могут вызывать образование зоба у малыша.

Диетолог: Мы хотели бы немного дополнить ответ на первый вопрос о нитратах (NO_2) и нитритах (NO_3). Они чаще всего используются для консервирования и окраски пищевых продуктов. Вот почему диетологи рекомендуют не употреблять мясную тушенку, рыбные консервы без необходимости.

Онколог: Нитриты вступают в соединение с гемоглобином крови, образуют метгемоглобин, что вызывает одышку, отравление, а взаимодействуя с другими аминами, образуют нитрозамины, являющиеся канцерогенами. Вот почему предпочтительнее есть свежее вареное мясо.

Представитель Потребнадзора: При хранении жестяные банки окисляются и в продукты поступают свинец, другие окислы металлов. Предпочтительнее употреблять консервы, расфасованные в стеклянную тару.

Неонатолог: Упаковки должны длительно проверяться на канцерогенные вещества. Известно, что упаковочная пленка, использовавшаяся 15–20 лет назад в Европе, считается причиной бесплодия сегодняшних юношей. Доказано, что вещества, выделяющиеся этой упаковочной пленкой, вызывают гибель, обездвиженность мужских половых клеток.

Вопрос 3. Зачем добавляют разные химические вещества в продукты, ведь они вредны для организма, а продукты становятся дороже?

Химик: Современные методы производства, доставки и хранения продуктов потребовали применения пищевых добавок: консервантов, красителей, ароматизаторов, часто заменителей продуктов. Зная химический состав продукта, легко приготовить более дешевый заменитель дорогостоящего продукта. Поэтому не всегда верно, что продукты становятся дороже от добавления в них химических веществ. Вы пьете дешевые растворимые сухие напитки или газированные, приготовленные на концентрате с ароматом и вкусом лимона, малины, персика. Натуральный сок в таких количествах стоит огромных денег. Антиоксиданты добавляются в жиры, молочные продукты для предотвращения прогоркания жиров. К сожалению, безвредность некоторых добавок вызывает сомнение.

Вопрос 4. Почему фермеры применяют пестициды, если знают, что они вредны для здоровья человека?

Фермер: Сельское хозяйство – очень трудоемкое производство. Нужно регулярно пропалывать, рыхлить растения, поливать. А рабочих рук на селе нет, кроме того, неоднократная ручная прополка – низкооплачиваемый труд – все же повышает себестоимость продукта. Приходится использовать гербициды для борьбы с сорняками. Ядохимикаты используются для борьбы с вредителями сельскохозяйственных культур – колорадским жуком, саранчой и другими. В течение лета выходит несколько поколений вредителей, поэтому обработку приходится повторять.

Ученый: Для борьбы с вредителями созданы новые биопрепараты, которые не содержат ядохимикатов, а используются бактерии или естественные враги вредителей.

Фермер: Практически нет этих препаратов в магазинах, неизвестны адреса, откуда можно выписать эти препараты, да и цены на них, наверное, высокие.

Ученый: Это вопросы рекламы, сбыта, они касаются работников торговли, а не ученых. Кроме того, вместо химических удобрений можно частично использовать культуры-сидераты.

Известно, что бобовые – прекрасные наполнители азота. Их подсевают к высокорослым, быстрорастущим культурам. Они развиваются в их тени, а после уборки основной культуры или ранней весной их запахивают, вот и «живое удобрение».

Онколог: Накопление пестицидов в организме человека приводит к возникновению различных заболеваний. В районах Казахстана и Средней Азии резко вырос процент заболевания раком, так как пестициды в больших количествах оказались в воде.

Неонатолог: Велико количество мертворожденных детей и детей с уродствами, замедленным развитием. Выращивание хлопка и сбор его вручную при обработке растений дефолиантами – просто преступление. Окончательных последствий мы еще не знаем точно. Что будет с потомством этих сборщиков, способны ли они будут иметь здоровых детей?

Ученый: Я думаю, что повышение уровня культуры земледелия и дальнейшая работа ученых сведут к минимуму эту проблему. Уже созданы трансгенные растения. В их генотип внесены гены из бактерий, и растения способны сами вырабатывать токсины против насекомых-вредителей.

Максимальный балл – 3.

Конкурс 7. Найди ошибку в тексте.

Задание 1. Микробиология рыбы.

Рыба является скоропортящимся продуктом, т.к. она сильно обсеменена микробами снаружи, внутри кишечника и в жабрах головы. После вылова все эти микробы проникают внутрь тканей рыбы, вызывая ее порчу. В рыбе обнаруживаются микрококки, сарцины, гнилостные палочки. Особенно опасна палочка ботулинуса, вызывающая тяжелое отравление – ботритиоз. (Правильно – ботулизм, а ботритиоз – серая гниль, грибковое заболевание овощей). При неправильном хранении охлажденной рыбы протеолитические ферменты микробов расщепляют ее белки с выделением ароматных

веществ – эфирных масел (правильно – дурно пахнущих веществ – аммиака, сероводорода, индола), свидетельствующих о порче продукта. Свежезамороженная рыба хранится бесконечно долго, так как при температуре -5°C все микробы гибнут. (Правильно – довольно долго, т.к. при температуре -5°C микробиологические процессы приостанавливаются или идут медленнее, вызывая иногда развитие на поверхности рыб плесневых грибов в виде одиночных точечных колоний).

Задание 2. Микробиология яиц.

Некоторое время после снесения снаружи яйцо остается стерильным. (Правильно – яйцо обсеменяется микробами во время снесения). Внутреннее содержимое яйца здоровой птицы долго остается без микробов благодаря естественному иммунному веществу яйца – лизоциму, высохшей пленки на поверхности яйца и подскорлупной оболочки, препятствующих проникновению микробов внутрь. В процессе хранения защитные силы яйца слабеют, микробы, такие как эхинококк, трихинеллы, (это паразитические черви, а не микробы, через скорлупу в яйцо не проникают) через поры в скорлупе проникают внутрь, подвергая его порче. У больной птицы, часто водоплавающей, в кишечнике могут содержаться микробы ботулинус, обсеменяющие яйцо внутри при формировании его в организме птицы и на скорлупе. Такое яйцо вызывает у людей заболевание – ботулизм (правильно – сальмонеллы, сальмонеллез). Чтобы удалить, микробы с поверхности яиц, их перед использованием тщательно моют.

Задание 3. Микробиология молока.

Молоко является прекрасной средой для развития микроорганизмов, которые попадают в него с вымени и шерсти животных, с рук доярок, подстилки скотного двора, инвентаря. В 1 мл молока обнаруживают несколько миллиардов микробов (правильно – несколько сотен тысяч). Охлаждение молока до $+3^{\circ}\text{C}$ предотвращает дальнейшее развитие микробов в течение 2–30 часов. Затем наступает быстрое развитие всех микробов с преобладанием патогенных (правильно – молочнокислых). Молоко прокисает, создаются благоприятные условия для развития плесневых грибов, а затем гнилостных микробов. В молоко могут попадать болезнетворные микробы – возбудители дизентерии, брюшного тифа, бруцеллеза, туберкулеза и др. Поэтому в общественном питании молоко обязательно кипятят. Практически совсем не содержит микробов стерилизованное, т.е. нагретое до $63\text{--}90^{\circ}\text{C}$ молоко (правильно – до 140°C).

Максимальный балл – 3.

4. Подведение итогов занятия.

Сегодня мы с вами закрепили полученные знания, узнали интересные факты о микрофлоре пищевых продуктов, а также посмотрели на себя со стороны. Надеемся, что ваш интерес к здоровому питанию и здоровому образу жизни позволит сохранить ваше здоровье и здоровье ваших будущих детей.

Занятие носит репродуктивно-творческий и лично-ориентированный характер. Его отличительными особенностями являются активизация студентов на протяжении всего занятия, творческий подход и высокий уровень самостоятельности студентов при выполнении работ, использование ИКТ в процессе занятия. Разработан дидактический материал в виде карточек-заданий по описанию микробиологии пищевых продуктов, созданы слайды по спорынье, гельментозам, дрожжам, оформлена компьютерная презентация занятия.

Как показала практика, очень хороший результат дает использование игровой технологии проведения занятия, которая позволит студентам получить и освоить большое количество информации, в то же время решить самую главную задачу занятия – обобщить и закрепить пройденный материал. Игра изменяет отношения между студентами и преподавателем, так как происходит в менее формальной обстановке, нежели обычный урок, учит сотрудничать, дискутировать, отстаивать свою точку зрения, проверить себя в различных ситуациях, снимает психологическое напряжение и страх перед

неизвестностью. Занятия такого типа позволяют обсуждать полученные результаты всей группой, сами студенты находят друг у друга ошибки, сами же оценивают работу своих товарищей.

Таким образом, благодаря игровым технологиям преподавателю удастся решить очень важные проблемы обучения, а именно заинтересовать студентов в освоении новых знаний, применить уже имеющиеся знания в конкретных ситуациях, активизировать их познавательную деятельность, повысить самооценку и позволить им самореализоваться. Игровые технологии, использованные в процессе проведения занятия, способствуют развитию ключевых компетенций, т.к. здесь происходит получение и обмен новой информацией, сформированы навыки общения и взаимодействия и, конечно, произошел процесс приобретения и обогащения знаний и личного опыта, необходимого в дальнейшей жизни. «Любое обучение человека есть не что иное, как искусство содействовать стремлению природы к своему собственному развитию» (Ф. Песталоцци).

УДК 377.1

*Анна Яковлевна Воробьева,
преподаватель иностранного языка,
ГПОУ «Макеевский промышленно-экономический колледж»,
г. Макеевка*

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОГО МЕТОДА ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ ГУМАНИТАРНОГО ЦИКЛА «ЖИВОПИСЬ»

Иностранный язык

20.02.01 Рациональное использование природоохозяйственных комплексов

Живопись

Практическое занятие «Опиши картину»

Цель: развитие коммуникативных умений в говорении, аудировании.

Задачи:

организация тренировки лексических единиц по теме;

развитие словесно-логического мышления на английском языке;

организация применения учебного материала по теме в аудировании и монологической речи обучающихся.

Необходимые игровые материалы: доска (или два альбомных листа), маркеры (фломастеры), распечатанные репродукции картин для описания

Ход работы

Обучающимся предлагается разбиться на две команды, каждая команда получает картину для описания, которую нельзя показывать соперникам. Задача одной команды – описать свою картину (можно по плану), задача второй команды – на доске либо на листе бумаги нарисовать то, что услышали. Описывать может как один человек, так и несколько – по пунктам плана. Рисовать также может кто-то один либо несколько человек – каждый свой элемент картины. После того, как рисунок закончен, показывается картина, которая была описана (лучше взять известное произведение, где можно описывать людей, животных: «Опять двойка», «Девочка на шаре»). Рисунок сравнивается с оригиналом. Команды меняются местами. Выигрывает команда, у которой рисунок больше похож на оригинальную картину.

*Любовь Васильевна Гнитиева,
преподаватель,
ГПОУ «Горловский многопрофильный техникум 37»,
г. Горловка*

ВИКТОРИНА НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ

Любые игры, викторины, всякого рода игровые задания являются любимой формой проведения занятий для студентов любой возрастной группы. Есть знаменитое изречение: «Хороши все жанры, кроме скучного». Если его перефразировать, то можно сказать, что на уроке приемлемы любые виды деятельности, если они активизируют учебный процесс и вызывают живой интерес у ребят.

Нестандартная игровая форма создает ситуацию психологической раскованности на занятии, раскрепощает сознание, устраняя угрозу возможного отчуждения читателя от классического текста.

Игра открывает перспективу живого общения, а разнообразные творческие задания стимулируют интеллектуальный рост личности, способствуют повышению культурного уровня студентов.

В ряде случаев игра может послужить и альтернативой зачету, позволив в ненавязчивой форме без жесткого указывающего перста педагога, обобщить и систематизировать сведения по пройденной теме.

Игра, которую я предлагаю вашему вниманию, может быть использована как на внеклассных занятиях, для проведения конкурсов по предмету, так и непосредственно на уроке.

Игра состоит из 7 станций-дисциплин: ИНФОРМАТИКА, БИОЛОГИЯ, МАТЕМАТИКА, ИСТОРИЯ, ЛИТЕРАТУРА, ПЕРЕВОДЧИКИ, БИБЛИОТЕКА. На каждой станции участники должны ответить на ряд вопросов. За каждый правильный ответ команда получает определённое количество баллов, а игрок, ответивший на вопрос, – жетон. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. А трое игроков, которые получили больше всех жетонов, становятся участниками второго тура игры (его название – «Умники и Умницы»). Каждая команда получает маршрутный лист с указанием названий станций. Время нахождения на станциях ограничено – максимально 5 минут. Если команда выполнила все задания правильно в указанный срок, участники получают конверт. Семь станций – семь конвертов! После прохождения квеста, команды возвращаются на первоначальную позицию и собирают высказывание из слов в конвертах. Данное высказывание является темой ораторского выступления для трех финалистов игры «Умники и умницы».

Сценарий до известной степени привязан к сюжетной схеме популярной телеигры «Умники и умницы».

Игра состоит из трех агонов (агон в переводе с греческого означает состязание), в каждом из которых принимают участие три человека, в финал из них выйдут трое. Финальный тур определит одного победителя.

Красная дорожка – самый короткий путь к победе, ибо участники игры должны ответить всего на два вопроса. Однако, избрав красную дорожку, агонист повергает себя наибольшему риску – он не имеет права на ошибку.

На желтой дорожке игрока ожидают три вопроса, зато допустима одна неточность в ответе.

Зеленая дорожка длинее предыдущих: ведущий задаст агонисту четыре вопроса. Тем не менее у зеленой дорожки есть свое преимущество: здесь можно ошибиться дважды.

Какая дорожка из трех достанется финалисту, определит розыгрыш. Задания для розыгрыша дорожек носит творческий характер. Качество выполнения данных заданий оценит жюри и в зависимости от этого распределит места. Агонист, победивший в творческом конкурсе, получает право первым выбрать игровую дорожку. А игрок, оказавшийся на третьем месте, займет последнюю оставшуюся.

Предлагаемый сценарий может стать самостоятельным мероприятием или может быть включен в программу зачетного урока.

УДК 377.1 : 641

*Виктория Рудольфовна Заика,
преподаватель дисциплин профессионального цикла,
специалист I категории,
ГПОУ «Енакиевский ПТКЛ»,
г. Енакиево*

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ОСТРОВ СОКРОВИЩ»

Учебная дисциплина МДК 03.01 Технология приготовления супов и соусов
Специальность 16675 Повар

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний

Вид урока: урок – дидактическая игра «Остров сокровищ»

Форма урока: Кулинарное путешествие на корабле знаний

Цели урока:

Дидактическая: обобщить и систематизировать знания обучающихся, полученные при изучении данной темы; классификацию соусов, приготовление мучных пассеровок и бульонов для соусов, технологию приготовления горячих и холодных соусов, условия и сроки хранения.

Развивающая: содействовать развитию интеллектуального, логического, технологического видов мышления, уметь составлять алгоритмы ответов, сравнивать, делать выводы.

Воспитательная: активизировать деятельность студентов на уроке, развивать их мышление, способствовать стиранию грани «Обучающиеся – педагог». Уметь работать самостоятельно и в коллективе – по командам, способствовать формированию устойчивых профессиональных интересов.

Задачи: показать знания обучающихся, приобретенные в процессе изучения МДК.03.01 по теме: «Технология приготовления соусов», методику проведения урока в игровой форме.

Форма организации работы студентов на уроке: коллективная.

Способ общения: демократический, сотрудничество.

Система оценивания: оценивание преподавателя, компетентного жюри.

Межпредметные связи: Физиология питания с основами товароведения продовольственных товаров: «Зерномучные товары», «Пряности», «Пищевые жиры»; Техническое оснащение и организация рабочего мест.

Материально-техническое обеспечение урока: компьютер, мультимедийный проектор, слайды с заданиями, карточки-задания, ведомости оценки знаний, карта островов, задания для капитанов, тесты, сундучок с монетами (шоколадки).

Литература

1. Кулинария [Текст] : учебное пособие для нач. проф. образования / Н. А. Анфимова. – 2-е изд., стер. – Москва : Академия, 2008. – 352 с.
2. Сопина, Л. Н. Пособие для повара [Текст] : учебное пособие для учащихся проф. учеб. заведений / Л. Н. Сопина. – Москва : Академия, 2001.
3. Иванов, С. В. Дидактические правила успешного ведения урока [Текст] / С. В. Иванов. – Воронеж : Коммуна, 1957. – 23 с.
4. Иванов, С. В. Типы и структура урока [Текст] / С. В. Иванов. – Воронеж : Коммуна, 1952. – 152 с.
5. Ильина, Т. А. Педагогика [Текст] / Т. А. Ильина. – Москва : Просвещение, 1969. – 349 с.

Ход урока

1. Организационный момент (10 мин).

Активизирующее начало урока, сообщение темы и целей, девиза урока. Психологическая подготовка обучающихся к уроку.

Здравствуйте. Присаживайтесь. Староста группы доложите о посещаемости и о готовности группы к уроку. Спасибо.

Я рада вас, видеть, и хочу настроить вас на плодотворную работу на уроке.

Чтобы спорилось нужное дело,

Чтобы в жизни не знать неудач,

В экспедицию отправимся смело,

В мир знаний и разных задач.

А девизом нашего урока будут такие слова: **«Через игру и творчество – к знаниям».**

Думать – коллективно!

Решать – оперативно!

Учить – старательно!

Отвечать – доказательно!

И открытия нас ждут обязательно!

Мы на уроке будем следовать этому совету. Будем активны и внимательны, будем поглощать знания с большим желанием. На уроке Вы получите важные знания, которые необходимы Вам для приобретения профессиональных знаний, умений, навыков и в дальнейшем вашей будущей профессии. Вы узнаете много нового и интересного. Ваша задача – изученное на уроке применять не только в повседневной жизни, но и в Вашей профессиональной деятельности.

2. Проведение урока – игры «Остров сокровищ» (60 мин.).

Ознакомление с ходом, правилами урока-игры.

Преподаватель:

Сегодня я вас приглашаю в путешествие, но не простое, а сказочное путешествие океаном кулинарных наук на чудесном корабле к **«Острову сокровищ».**

В игре принимают участие 3 команды, которые выберут себе капитанов. А за ходом игры будет следить комиссия, которая подсчитает заработанные командами баллы и проследит за временем, отведенным для конкурсов.

Представление команд капитанами.

От работы каждого из вас будет зависеть итоговый результат, а значит и оценка всей группы.

Объявляет критерии оценивания.

Капитанам вручается карта, на которой изображены острова.

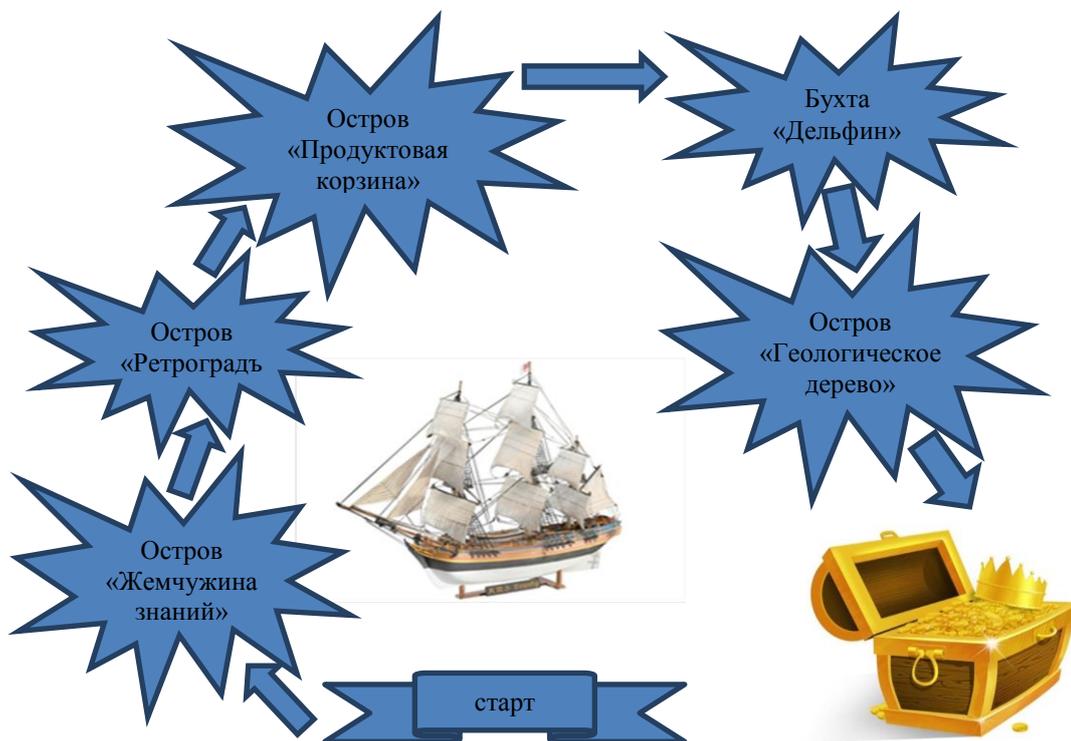


Рис. 1

Преподаватель:

Капитаны, внимание, по курсу первый остров «Жемчужина знаний». Проверяем интеллектуальные способности участников команд. За одну минуту вам необходимо правильно ответить на как можно большее количество вопросов. Один правильный ответ – 1 балл. Вопросы можно пропускать, если останется время, вернемся к ним.

Задание на острове «Жемчужина знаний»

1. Как в русской кухне назывался соус? (*взвар*)
2. Как подразделяются соусы по температуре подачи? (*горячие и холодные*)
3. Как подразделяются соусы по цвету? (*красные и белые*)
4. Соусы, какой консистенции используются для поливки и тушения блюд? (*жидкие*)
5. Каково использование густых соусов? (*для фарширования, добавления в блюда в качестве связующей основы*)
6. Что нужно ввести в соус для придания густой консистенции? (*мучную пассеровку*)
7. Какая мучная пассеровка приготавливается при температуре 150°C? (*красная*)
8. При какой температуре приготавливают белую мучную пассеровку? (*120°C*)
9. Как подразделяют мучную пассеровку по способу приготовления? (*сухая и жировая*)
10. Какой запах имеет красная сухая пассеровка? (*запах каленого ореха*)
11. Как называется пассеровка, которую готовят без нагревания? (*холодная*)
12. Сколько времени может храниться охлажденная сухая пассеровка? (*24 часа*)
13. Какой бульон приготавливают из пищевых костей обычным способом? (*белый*)
14. Как обрабатывают пищевые кости для приготовления коричневого бульона? (*обжаривают в жарочном шкафу*)

15. Какой водой заливают подготовленные кости для варки бульонов?
16. *(холодной)*
17. Что необходимо произвести для получения из готового коричневого бульона концентрированного бульона (фюме)? *(выпарить до 1/5-1/10 его объема)*
18. Как получить коричневый бульон из концентрата (фюме)? *(развести в 5–10-кратном количестве горячей воды)*
19. Верно ли, что соус – дополнительный компонент блюда? *(верно)*
20. Масло "тает" и образует на поверхности соуса защитную пленочку жира *(защипывание)*
21. Соус – это ... *(дополнительный компонент блюда)*

Преподаватель:

Вы прекрасно справились с первым заданием. Подведём итоги.

Выступают члены комиссии.

А у нас по курсу чудесный остров – исторический «Ретроградь» (домашнее задание).

Задание на острове «Ретроградь»

Задание для команды 1 – история изобретения соуса майонез.

Задание для команды 2 – история происхождения кетчупа.

Задание для команды 3 – история происхождения соуса бешамель.

Начинает первый обучающийся с сообщения известных ему фактов, второй продолжает, не повторяя того, что уже было сказано. И так по цепочке обучающиеся излагают истории появления соусов. Ассистенты рассказывают технологию приготовления соуса майонез, кетчупа и соуса бешамель.

История майонеза

Существует несколько правдивых историй, каждая из которых по-своему повествует о том, как и при каких обстоятельствах неизвестному повару пришла в голову гениальная мысль смешать яичные желтки, соль, сахар и растительное масло. Но, тем не менее, эти версии объединяет одно – родиной майонеза все они безоговорочно признают город Майон, столицу острова Менорка, лежащего в Средиземном море. Это вполне соответствует французской традиции называть соусы именами их изобретателей.

В XVIII веке плодородные земли Менорки были лакомым куском для всех европейских правителей, и поэтому войны и междинастические распри там практически не прекращались. Согласно одной из легенд в 1757 году Майон захватили французы под руководством кардинала Ришелье. Но их триумф был недолгим – город осадили англичане. Французам ничего не оставалось, кроме как удерживать позиции. С продовольствием в осажденном городе было очень напряженно, и вскоре, кроме яиц и оливкового масла там не осталось ничего съедобного. Тогда личный повар кардинала Ришелье, видя, что весь гарнизон уже смотреть не может на яичницы и омлеты, придумал новый соус на основе яиц и оливкового масла, который был по достоинству оценен всеми.

По другой легенде изобретение майонеза относится к 1782-му году, когда Майон был под властью испанцев. В честь их очередной победы был дан роскошный пир, а главному шеф-повару было поручено придумать «нечто особенное». Тогда он впервые и приготовил соус «mayonnaise» – из лучшего оливкового масла, отборных яиц и лимонного сока.

Есть еще одна версия происхождения майонеза. В отличие от остальных легенд, она не связывает его происхождение с городом Майон, и более того, утверждает, что этот соус был известен задолго до XVIII века. Согласно ей, прототипом майонеза послужил острый испанский соус «али-оли», состоявший из чеснока, яиц и подсолнечного масла. Об этом соусе писал еще древнеримский поэт Вергилий. Так, любимый в народе соус дожил до XVIII века, пока его не попробовали французские аристократы. Они-то

и переименовали крестьянский «али-оли» в изысканный «mayonnaise» и распространили потом по всей Европе. С тех пор майонез, сохранивший свое французское название, стал любимым соусом и приправой к холодным блюдам не только для взыскательных французских гурманов, но и для людей всех стран мира.

История кетчупа

Кетчуп используется для усиления вкуса обычных блюд (салатов, пельменей, вареников, мяса, рыбы и т.д.), для приготовления шашлыков, пасты и многого другого, а также для украшения холодных блюд. Он бывает сладким, горьким и кислым.

В каждой семье хотя бы один из ее членов употребляет кетчуп с доброй половиной всего содержимого холодильника. Ведь, по сути кетчуп – это тот же самый соус, в который в обязательном порядке добавляются томаты, придающие ему столь богатый и неповторимый вкус. А знаете ли вы, кто придумал кетчуп, изобрел его рецепт и насколько стара его история?

Большинство кулинарных историков и исследователей кулинарии называют родиной кетчупа Китай. Правда, тогда он мало напоминал современный. Томатов в нем не было. А основу кетчупа составляли грибы, мелкие кусочки соленой рыбы, размельченные анчоусы и грецкие орехи. Иногда в него добавляли фасоль и чеснок. Основой обычно служило вино. Причем не самого высокого качества.

В Европу кетчуп попал лишь в XVII веке. Первой Европейской страной, в которой он появился, была Англия. Это и неудивительно. Ведь английские мореплаватели доминировали на бескрайних океанических просторах, а английские купцы постоянно везли в свою страну тысячи самых разных товаров.

После того, как приправа пришлась по вкусу на Туманном Альбионе, она завоевала популярность и в Европе. Правда, каждая страна добавляла в рецептуру что-то новое. В Скандинавии использовали одни ингредиенты, а в странах Балтии – другие.

Хотите знать, когда же появился именно тот самый кетчуп, который мы привыкли видеть каждый день? Родиной современного кетчупа можно считать США. Предприимчивые американцы значительно доработали азиатскую и европейскую технологии приготовления кетчупа. Не стоит забывать, что и сами помидоры пришли к нам с американского континента.

Предприимчивые дельцы и крупные бизнесмены сообразили, что томатная паста может храниться очень и очень долго даже в обычных условиях, длительность хранения сулила огромные прибыли. В нее добавляли сахар, соль, уксус и перец. Продукт заполнил магазины и супермаркеты. С тех пор этот замечательный томатный соус производится по схожим рецептам.

В данное время главными производителями этого томатного соуса являются США, Германия, Болгария, Венгрия, Голландия и Китай.

Такова история обычного томатного кетчупа. Кетчуп придумали китайцы, усовершенствовали европейцы, а до современного вида довели американцы.

История соуса бешамель

Домохозяйки Франции в XVII веке не имели возможности долго хранить продукты, в связи с чем в приготовлении блюд они опасались использовать молоко. Тем более, что в те времена продавцы-разносчики славились тем, что продавали продукт разбавленным или прогорклым. И только члены королевской семьи и богачи могли использовать в соусах такой продукт, как молоко.

Соус бешамель во Франции относится к четырём основным, так называемым «материнским» соусам, все остальные соусы являются производными от них. Его знают ещё под названием «белый соус» – это однородная масса, приготовленная из муки, обжаренной в масле и сваренной с молоком. Подают его к белому мясу, овощам и яйцам, и для множества других соусов он является базовым.

Известно 4 версии происхождения соуса. По версии итальянцев соус создали в XIV веке и ввели в употребление итальянские кулинары королевы Франции Екатерины де Медичи, которая родилась в Италии. Когда в 1533 году Екатерина вступила в итальянско-французский династический альянс, выйдя замуж за Генриха, герцога Орлеанского (Генриха II), итальянские повара и кондитеры отправились вместе с ней, благодаря чему во Франции узнали итальянскую кухню, появившуюся при французском дворе.

По следующей версии маркиз Луи де Бешамель пытался придумать новый рецепт подачи вяленой трески, а изобрёл этот соус, но исторических записей, подтверждающих эту версию нет.

Самая вероятная версия, что его изобрёл придворный повар Франсуа Пьер де ла Варен во времена царствования Людовика XIV, в то же время при дворе был и Луи Бешамель. Этого повара часто упоминают как создателя изысканной французской кухни, он издал книгу «Французский повар», в ней был описан соус бешамель, считающийся посвящением Бешамелю в качестве комплимента.

Преподаватель:

Наш корабль прошел еще одно испытание. А по курсу у нас остров «**Продуктовая корзина**». Работа на знание технологии приготовления и ингредиентов для приготовления соусов.

Задание на острове «Продуктовая корзина»

Таблицы 1. Определите и отметьте знаком «X» в таблице составные части указанных соусов

Составные части соусов	Название соусов										
	Красный основной соус	Белый основной мясной	Томатный	Луковый	Молочный	Сметанный	Красный кисло-сладкий	Грибной	Соус красный с луком и огурцами	Соус белый с рассолом	Соус голландский
Пассеровка красная сухая											
Пассеровка белая сухая											
Бульон мясной											
Бульон коричневый											
Отвар грибной											
Молоко											
Сметана											
Морковь пассерованная											
Лук репчатый пассерованный											
Коренья белые											
Пюре томатное пассерованное											
Соль											
Масло сливочное											
Лук репчатый											
Огурцы маринованные											
Соус «Южный»											
Хрен											
Чернослив, урюк, изюм											
Орехи грецкие											
Уксус											
Сахар											

Составные части соусов	Название соусов										
	Красный основной соус	Белый основной мясной	Томатный	Луковый	Молочный	Сметанный	Красный кисло-сладкий	Грибной	Соус красный с луком и огурцами	Соус белый с рассолом	Соус голландский
Кислота лимонная											
Грибы варёные											
Сок мясной											
Яйцо (желтки)											
Специи											
Рассол огуречный											

Преподаватель:

После сложного острова вам необходимо зайти в бухту «Дельфин» и сделать запасы провизии. В этой бухте жители требуют от вас знаний, но не волнуйтесь, вам необходимо решить производственные ситуации и помочь жителям бухты. Внимание, в бухту высаживаются только капитаны.

Задание в бухте «Дельфин»

1. Почему соус, приготовленный на муке (томатный, белый, молочный, сметанный) имеет запах сырой муки, клейкость?
2. Если поверхность соуса на муке покрыта подсохшей корочкой, в чем причина ее появления?
3. Если в соусе красном с горчицей имеются крупинки свернувшейся горчицы, в чем причина этого недостатка?
4. Если соус яблочный имеет жидкую консистенцию, то в чем причина этого недостатка и как его исправить?
5. Если соус майонез отслоился, в чем причина этого недостатка?
6. Какова причина того, что соус имеет водянистый, слабо выраженный вкус мяса, рыбы?
7. Что является причиной появления в соусе белом с яйцом хлопьев свернувшегося белка и неоднородной консистенции?

Преподаватель:

Ну что закончили запас провизии? Полный вперед!

По курсу чудесный остров «Генеалогическое дерево», жители этого острова просят помочь им составить генеалогическое дерево соусов. Давайте поможем им.



Рис. 2. Виды соусов

Задание на острове «Генеалогическое дерево»

Преподаватель:

Вам дан шаблон «генеалогического дерева» соуса. Заполните его в такой последовательности:

1. Соусы, производные от основного.
2. К каким блюдам подают эти соусы.

По очереди обменивайтесь заданиями со всеми группами.

Рассмотрите каждое из них и дополните новыми терминами.

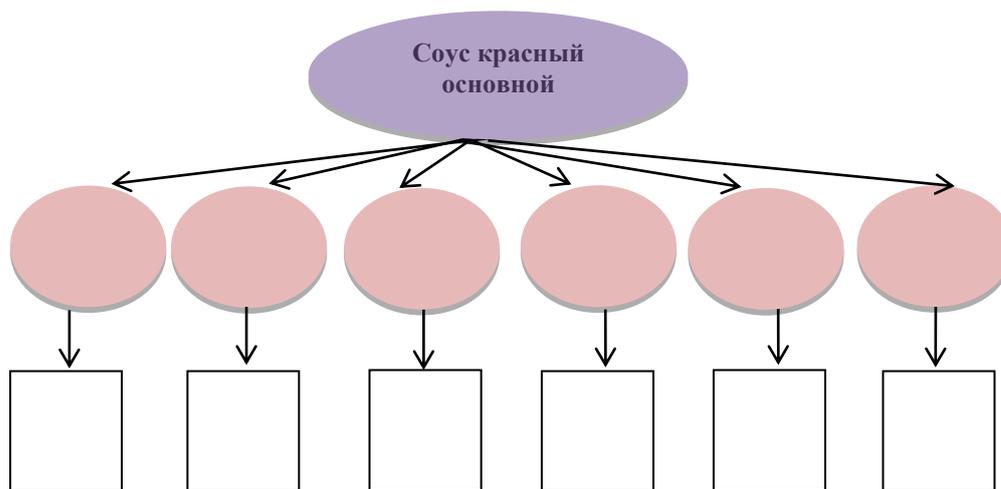


Рис. 3

Преподаватель:

Хочу вас поздравить с тем, что вы безупречно справились со всеми трудностями, которыми вам приготовило море. И поскольку мы с вами покинули последний остров, то нас ожидает остров сокровищ с кладом ваших знаний. А чтобы определить победителей, необходимо подсчитать балы. Это сделает наше компетентное жюри.

Работая индивидуально и в команде, вы приобрели практический опыт по приготовлению соусов и опыт делового общения. Этот урок расширил ваш кругозор, где вы проявили свои творческие способности. Цель, поставленная в начале урока, достигнута.

3. Объявление итогов игры на «Острове сокровищ» (10 мин.).

Жюри объявляет победителей, награждаются команда-победительница и лучшие игроки команд.

4. **Заключительное слово преподавателя** (10 мин.). Сегодня мы окунулись в увлекательное кулинарное путешествие, и это не последнее наше плавание по бескрайнему океану кулинарных знаний.



Рис. 4

Вручает победителям сундук с сокровищами (шоколадные монетки)

Давайте за несколько секунд обдумаем, что мы делали на уроке.

Рефлексивный тест

1. Я узнал (а) много нового.
2. Мне это пригодится в жизни.
3. На уроке было над чем подумать.
4. На все возникшие у меня в ходе урока вопросы, я получил(а) ответы.
5. На уроке я поработал (а) добросовестно и цели урока достиг(ла).

Поставьте напротив каждого теста «+» или «-»

Творите, создайте что-то новое, не стойте на месте. От вашего творчества зависит в дальнейшем успех вашей профессиональной деятельности.

Таблица 2. Сводная таблица оценивания

№	ФИО	Острова					Оценка	
		Жемчужина знаний	Ретроградь Домашнее задание	Продуктовая корзина	Бухта «Дельфин»	Геологическое дерево	Жюри	Капитана
1								
2								
3								
4								
5								
	итого							

Критерии оценивания:



Жюри дает монеты каждой команде, затем монеты суммируются и делятся на количество заданий. Капитаны своим участникам команды могут дать по одному баллу за активное участие в игре.

*Андрей Анатольевич Камынин,
преподаватель,
ГПОУ «Макеевский педагогический колледж»,
г. Макеевка*

ИГРА КАК СРЕДСТВО ПРОВЕДЕНИЯ СЕМИНАРСКОГО ЗАНЯТИЯ

Тема: «Комфортные условия жизнедеятельности»

Цели занятия:

Методическая: совершенствование методики проведения семинарских занятий по ОП.05 Безопасность жизнедеятельности.

Дидактическая: обобщение и систематизация знаний студентов по теме занятия, закрепление умения создания мультимедийных презентаций в соответствии с требованиями.

Развивающая: развитие умения ориентирования в информационном пространстве, информационной культуры, логического мышления, монологической и диалогической речи.

Воспитательная: совершенствование коммуникативных навыков, развитие интереса к изучению дисциплины, ответственного отношения к профессиональной деятельности.

Тип занятия: занятие обобщения и систематизации знаний.

Вид занятия: семинарское.

Форма проведения: деловая игра

Междисциплинарные связи: ЕН.02 Информатика и информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности, ОП.01 Педагогика, ОП.02 Психология, ОП.03 Возрастная педагогика и психология, ОП.11 Основы педагогического мастерства.

Внутрипредметные связи: ОП.05 Безопасность жизнедеятельности (р.1 Обеспечение безопасности человека в современных условиях, р.2 Источники опасных факторов среды обитания, темы – Правовые, нормативные и организационные основы обеспечения БЖД, Влияние негативных факторов среды обитания на человека, Комфортные условия жизнедеятельности).

Оборудование: методическая разработка занятия, инструкции по выполнению ролей в деловой игре, критерии оценивания выполненных заданий, мультимедийное оборудование, мультимедийные презентации подготовленных докладов.

Ход занятия

1. Организация студентов. Проверка готовности к проведению семинарского занятия. Сообщение темы занятия.

2. Мотивация учебной деятельности.

Тема сегодняшнего занятия очень актуальна, прежде всего потому, что умение создать на основе знаний комфортные условия для обучающихся в школе – это важное

профессиональное умение учителя, от которого зависит физическое и моральное здоровье ребёнка, его успеваемость.

Сообщение цели занятия: на занятии состоится деловая игра. По её условию в школе после проверки возникла необходимость глубоко изучить влияние негативных природных и антропогенных факторов на организм человека и дать рекомендации по созданию комфортных условий жизнедеятельности в образовательных учреждениях.

Эти вопросы будут рассмотрены на заседании Круглого стола.

Цель семинара: обобщить и систематизировать теоретические знания по теме семинара, а также разработать рекомендации по созданию комфортных условий жизнедеятельности для обучающихся в начальных классах школы.

Очень важно, чтобы в конце занятия вы смогли объективно оценить ценность занятия для вашей будущей профессиональной деятельности.

По условиям игры вы – учителя условной школы № 33 г. Макеевки, я – заместитель директора, под руководством которого учителя изучали теоретический материал по теме, анализировали состояние условий для жизнедеятельности детей в части создания комфортных условий для обучения.

Для подготовки вопросов вы объединились в группы. Напоминаю их состав и вопросы, над которыми вы работали.

I группа изучала вопрос «Влияние негативных природных факторов на организм человека» и на Круглом столе представит доклад по теме с мультимедийной презентацией.

II группа изучала вопрос «Влияние негативных антропогенных факторов на организм человека» и также выступит на Круглом столе с докладом и мультимедийной презентацией.

III группа изучала вопрос по теме «Создание комфортных условий жизнедеятельности в учреждениях среднего общего образования» и выступит с докладом и мультимедийной презентацией.

Свои роли мы будем выполнять в соответствии с ролевыми инструкциями (Приложение 1).

Для оценивания игры необходимо назначить экспертов, которые оценят групповое и индивидуальное участие в игре (Назначаю трёх экспертов).

Итак, мы начинаем игру, замысел которой – проведение в школе заседания Круглого стола по проблеме «Создание комфортных условий для жизнедеятельности детей в условиях учреждения среднего общего образования».

Проведение игры

На заседании Круглого стола мы рассмотрим такие вопросы:

- влияние негативных природных факторов на организм человека;
- влияние негативных антропогенных факторов на организм человека;
- создание комфортных условий жизнедеятельности в учреждениях среднего общего образования.

После окончания заседания Круглого стола вам необходимо:

- проанализировать содержание доклада;
- проанализировать качество презентации;
- проанализировать качество выступления.

Слово для доклада по первому вопросу предоставляется учителю 4 «В» класса (Ф.И.О. лидера 1-й группы). Предлагаю дополнить выступление (И.О. учителя).

Слово для доклада по второму вопросу предоставляется учителю 2 «А» класса (Ф.И.О. лидера 2-й группы). У кого есть дополнения к вопросу?

Слово для доклада по третьему вопросу предоставляется учителю 3 «Б» класса (Ф.И.О. лидера 3-й группы). Кто хочет дополнить по вопросу?

Итак, вопросы рассмотрены.

На основе изученного материала по теме учителя, входящие в состав творческих групп, разработали памятки по профилактике негативного влияния природных и антропогенных факторов на организм человека и созданию комфортных условий жизнедеятельности обучающихся в условиях учреждения среднего общего образования.

Слово для презентации памятки предоставляется учителю 4 «В» класса.

Слово для презентации памятки предоставляется учителю 2 «А» класса.

Слово для презентации памятки предоставляется учителю 3 «Б» класса.

Заседание Круглого стола объявляется закрытым.

Игра окончена.

4. Подведение итогов семинарского занятия.

Слово предоставляется экспертам.

4.1. Оценивание проведения круглого стола экспертами (1-й эксперт).

4.1.1. Оценивание содержания докладов (2-й эксперт).

4.1.2. Оценивание качества презентаций (3-й эксперт).

(Критерии оценивания в Приложении 2).

4.2. Оценивание проведения Круглого стола преподавателем.

4.2.1. Оценивание содержания докладов.

4.2.2. Оценивание выступлений по докладам.

4.2.3. Оценивание презентаций.

4.2.4. Оценивание деятельности экспертов.

4.3. Рефлексия.

Использую приём интерактивной технологии «Открытый микрофон».

Продолжи предложение.

Негативное влияние природных и антропогенных факторов уменьшится, если учитель ... (предполагаемый ответ)

– познакомит с ними обучающихся;

– будет формировать навыки выживания при влиянии природных и антропогенных факторов;

– создавать комфортные условия жизнедеятельности в школе;

– проводить работу с родителями обучающихся.

К комфортным условиям жизнедеятельности в условиях школьного обучения относятся ... (предполагаемый ответ)

5. Выставляю мотивированные оценки за участие в семинарском занятии.

6. Задание для дальнейшей самостоятельной работы студентов.

6.1. Повторить тему.

6.2. Подготовиться к выполнению тестовых заданий по теме.

Список использованных источников

1. Арустамов, Э.А. «Безопасность жизнедеятельности» / учеб. для студ. учреждений СПО [Текст] / Э.А. Арустамов, Н.В. Косолапова, Н.А. Прокопенко, Г.В. Гуськов, – 10-е изд., [Текст]. – М.: Издательский центр «Академия», 2010.

2. Белова, С. В. «Безопасность жизнедеятельности». Учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / Под общей редакцией С. В. Белова [Текст]. – Москва: «Высшая школа» 2002г.

3. Крючек, Н.А. «Безопасность и защита населения в чрезвычайных ситуациях» / учебник для населения. Крючек Н.А., Латчук В.П., Миронов С.К. [Текст]. – Москва: издательство «НЦ ЭНАС» 2001г.

4. Ильин, А. «Школа выживании при авариях и стихийных бедствиях» / уч.пособие [Текст]. – Москва: «Эксмо-пресс» 2001 г.

Ролевые инструкции

Заместитель директора по учебно-методической работе.

Руководит подготовкой учителей к участию в работе Круглого стола. Ведёт заседание Круглого стола, стимулирует активность учителей, мотивирует обогащение их кругозора по теме семинара.

Учителя школы.

Готовятся к проведению Круглого стола, готовят доклады и презентации к ним. Выбирают лидера творческой группы, который выступит с докладом по предложенной теме. Участвуют в обсуждении всех докладов. Готовят памятки для участников Круглого стола, учитывая содержание материала по теме, над которой работали.

Эксперты.

Распределяют обязанности в группе экспертов по видам заданий, которые выполняются участниками Круглого стола: оценивают содержание докладов, презентаций, выступлений с докладами. Оценивают правильность решения педагогической ситуации. Оценивают уровень проявления активности участников Круглого стола.

Критерии оценивания решения педагогических ситуаций

Оценка 5 (отлично) выставляется, если ответ полный, доказательный, логически последовательный. Студент проявил знания теоретического материала, речь выразительная, правильная.

Оценка 4 (хорошо) выставляется, если ответ полный, правильный, но недостаточно доказательный, так как недостаточно используются теоретические знания, речь выразительная, правильная.

Оценка 3 (удовлетворительно) выставляется, если ответ неполный, недостаточно доказательный, так как недостаточны теоретические знания. Речь непоследовательна, недостаточно логична и невыразительна.

Оценка 2 (неудовлетворительно) выставляется, если в ответе не выявлены знания теоретического материала, в связи, с чем ответ поверхностный, недостаточно правильный. Ответ нелогичный, речь невыразительна, непоследовательна.

Критерии оценивания для экспертов Критерии оценивания содержания доклада

№	Содержание критерия	Оценка в баллах по 5-ти балльной системе
1	Полнота освещения темы	
2	Научность	
3	Практическая направленность освещаемого материала	
4	Доказательность теоретических положений	
5	Наличие примеров, подтверждающих теоретические положения	
6	Логичность и последовательность изложения	
7	Наличие выводов, вытекающих из содержания излагаемого материала	

Оценка 5 (отлично) выставляется, если студент полно и на достаточном научном уровне раскрыл предложенную тему, привёл примеры, подтверждающие теоретические положения, чем обеспечил доказательность правильности суждений. Доклад отличается последовательностью и логичностью изложения материала, практической направленностью и завершается выводами, логично вытекающими из содержания материала, изложенного в докладе.

Оценка 4 (хорошо) выставляется, если студент полно и на достаточном научном уровне раскрыл предложенную тему, но привёл недостаточно примеров, которые бы подтвердили теоретические положения. Доклад отличается достаточным уровнем последовательности и логичности изложения материала, но в нём не всегда прослеживается практическая направленность. Содержание доклада завершается выводами, вытекающими из содержания материала.

Оценка 3 (удовлетворительно) выставляется, если студент недостаточно полно и на недостаточно научном уровне раскрыл предложенную тему, не привёл примеры, подтверждающие теоретические положения. В докладе недостаточно прослеживается его практическая направленность, логичность и последовательность изложенного материала, а выводы не обоснованы и поверхностны.

Оценка 2 (неудовлетворительно) выставляется, если студент неполно, поверхностно и непоследовательно раскрыл тему доклада, не подтвердил примерами теоретические положения. Сделанные выводы являются неполными и не вытекают из изложенного теоретического материала.

Критерии оценивания выступления с докладом

Оценка 5 (отлично) выставляется, если студент хорошо знает содержание доклада и свободно владеет его материалом, что придаёт ему уверенность в выступлении. Речь студента грамматически правильная, выразительная, её темп и громкость способствует качественному восприятию материала. Студент проявляет умение чётко и ясно выражать свои мысли, голосом выделять наиболее значимое в содержании излагаемого материала. Студент владеет навыками пользования презентацией: презентация сопровождает выступление, но не заменяет его. В речи не используются диалектизмы, слова-паразиты, не допускаются речевые ошибки.

Оценка 4 (хорошо) выставляется, если студент хорошо знает содержание доклада и свободно владеет его материалом, что придаёт ему уверенность в выступлении. Студент владеет навыками использования презентации: презентация сопровождает доклад, а не повторяет его текст. Речь студента, в основном, грамматически правильная, её темп и громкость способствуют качественному восприятию излагаемого материала. В речи не используются диалектизмы, слова-паразиты, не допускаются речевые ошибки. Однако речь студента недостаточно выразительна, он не проявляет умения голосом выделять наиболее значимое в содержании материала.

Оценка 3 (удовлетворительно) выставляется, если студент недостаточно хорошо знает содержание доклада и свободно не владеет материалом. Студент не проявляет умения чётко и ясно выражать свои мысли, голосом выделять наиболее значимое в содержании излагаемого материала. Студент не владеет навыками использования презентации. Речь неуверенная, её темп и громкость не способствуют качественному восприятию, в ней допускаются речевые ошибки, встречаются слова-паразиты.

Оценка 2 (неудовлетворительно) выставляется, если студент не знает содержание доклада и поэтому не владеет содержанием излагаемого материала. Он не проявляет умения чётко и ясно выражать свои мысли, речь невыразительная и неуверенная. В речи допускаются речевые ошибки, встречаются слова-паразиты.

Критерии оценивания презентации

Оценка 5 (отлично) выставляется, если содержание презентации соответствует содержанию доклада и даёт возможность визуализировать его основные положения в чёткой логической последовательности. Презентация содержит не более 20 слайдов, на которых представлен систематизированный материал, не повторяющий содержание доклада в полном объёме. Оформление презентации отвечает теме, выполнен в едином стиле, шрифт и фон презентации удобен для чтения. Выводы полно и правильно отображают основные положения доклада. Структура презентации соответствует требованиям.

Оценка 4 (хорошо) выставляется, если содержание презентации соответствует содержанию доклада и даёт возможность визуализировать его основные положения в чёткой логической последовательности. Презентация содержит не более 20 слайдов, но материал, представленный на них, не всегда достаточно систематизирован и поэтому в отдельных случаях повторяет содержание доклада в полном объёме. Оформление презентации отвечает теме, выполнено в едином стиле, шрифт и фон презентации удобен для чтения, даются ссылки на рекомендованные источники информации, их оформление соответствует требованиям. Выводы полно и правильно отражают тему, но многословны. Структура презентации соответствует требованиям.

Оценка 3 (удовлетворительно) выставляется, если содержание презентации соответствует содержанию доклада, содержит не более 20 слайдов, но материал, представленный на ней, не систематизирован и полностью повторяет содержание доклада. Оформление презентации не всегда отвечает теме, выполнено не в едином стиле, шрифт и фон не способствуют восприятию при чтении. Выводы не полностью отвечают содержанию доклада и многословны. Структура презентации нарушена. В презентации даются ссылки на информационные источники, но их оформление не соответствует требованиям.

Оценка 2 (неудовлетворительно) выставляется, если в презентации полностью повторяется содержание доклада, фон и размер шрифта затрудняют чтение, структура презентации не отвечает требованиям, вследствие чего нарушается логика изложения вопросов доклада. Отсутствуют выводы и список информационных источников.

Критерии оценивания решения педагогических ситуаций

Оценка 5 (отлично) выставляется, если ответ студента на вопросы ситуации полный, правильный, последовательный, обоснованный, так как студент проявил умение применять теоретические знания в нестандартных ситуациях. Речь студента соответствует требованиям к культуре речи.

Оценка 4 (хорошо) выставляется, если ответ студента на вопросы ситуации полный, правильный, последовательный, но в недостаточной мере обоснованный, так как студент проявил недостаточный уровень применения теоретических знаний в нестандартных ситуациях. Речь студента соответствует требованиям к культуре речи.

Оценка 3 (удовлетворительно) выставляется, если ответ студента на вопросы ситуации неполный, непоследовательный, необоснованный, так как студент недостаточно владеет теоретическим материалом. Речь студента не в полной мере отвечает требованиям к культуре речи.

Оценка 2 (неудовлетворительно) выставляется, если ответ студента на вопросы ситуации неполный и неправильный, поскольку теоретические знания студентом не усвоены. Речь студента не в полной мере соответствует требованиям к культуре речи.

Педагогическая ситуация 1

Учительница первого класса очень любит комнатные растения и организовала в помещении класса уголок природы, считая, что наблюдение и уход за комнатными

растениями будет способствовать расширению кругозора детей, воспитанию трудолюбия, ответственности.

Необходимо ли внедрять опыт данного учителя всем учителям школы? В случае положительного ответа, дайте рекомендации, как при этом не нарушать требования к обеспечению комфортных условий жизнедеятельности детей в помещении класса.

Педагогическая ситуация 2

В повестку дня родительского собрания учитель включил вопрос об обеспечении комфортных условий жизнедеятельности детей в условиях семьи.

Обоснуйте правильность его решения.

Разработайте комплекс мер по обеспечению комфортных условий жизнедеятельности для младших школьников в семье, которые должны создать родители.

Педагогическая ситуация 3

Учителем младших классов по предмету «Окружающий мир» было запланировано проведение экскурсии в парк.

Какие меры должен предпринять учитель для того, чтобы обеспечить для детей комфортные условия жизнедеятельности во время данной экскурсии.

Структура доклада

1. Актуальность проблемы.
2. Степень исследованности проблемы.
3. Цель доклада.
4. Изложение материала.
5. Выводы.
6. Информационные источники.

УДК 159.99 : 004

*Оксана Евгеньевна Кононенко,
преподаватель специальных дисциплин,
ГПОУ «Донецкий техникум промышленной автоматизации»,
г. Донецк*

ИГРА «БРЕЙНГ-РИНГ» КАК ФОРМА ИТОГОВОГО ЗАНЯТИЯ

Учебная дисциплина: МДК.01.01. Цифровая схемотехника.

Специальность: 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы.

Тема занятия: Итоговое занятие по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа» (дешифраторы, шифраторы, мультиплексоры, демультимплексоры, компараторы, сумматоры).

Тип занятия: Обобщения и систематизации знаний.

Форма занятия: Игра «Брейн-ринг».

Методическая цель:

продемонстрировать методику повышения эффективности усвоения учебного материала за счет использования в учебном процессе личностно-ориентированных технологий с элементами игрового обучения.

Дидактическая цель:

– обобщить, систематизировать, закрепить знания обучающихся по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа»;

– формировать общеучебные умения: отвечать на поставленные вопросы, самостоятельно выполнять задания преподавателя; формировать способность к анализу.

Воспитательная цель:

– воспитывать чувство коллективизма, ответственности за порученное дело;
– воспитывать уважение к сопернику, стойкость, волю к победе, находчивость, умение работать в команде.

Развивающая цель:

– развивать любознательность, интерес к дисциплине «Цифровая схемотехника», к выбранной специальности и учению в целом;
– развивать логическое мышление, познавательный интерес, творческую активность.

Междисциплинарные связи:

Базируется: «Прикладная электроника».

Обеспечивает: «Проектирование цифровых устройств», «Микропроцессорные устройства».

Перечень необходимого оборудования:

Мультимедийный проектор, ноутбук.

Игровые материалы:

Презентация, задания для команд (см. Приложение А), оценочные бланки для жюри (см. Приложение Б), «звёзды», четыре флажка для команд, секундомер.

Литература для предварительного изучения:

1. Бабич Н.П., Жуков И.А. Компьютерная схемотехника. Методы построения и проектирования: Учебное пособие. – К.: «МК-Пресс», 2005г.
2. Вычислительная техника: учебник / Н.Г. Захаров, Р.А. Сайфутдинов. – Ульяновск: УлГТУ, 2007г.

Предварительная подготовка:

– подборка интересных заданий, соответствующих уровню подготовки для выполнения в группах (вопросы для викторины, творческие задания);
– подготовка презентации;
– подготовка оценочных бланков для членов жюри и «звёзд» для оценки команд.

Распределение ролей и поручений:

– предварительная жеребьёвка по выбору команд;
– подготовка визитки;
– подготовка эмблемы команды;
– выбор членов жюри;
– повторение изученного материала по темам раздела «Цифровые устройства комбинационного типа».

Сценарий игры:

1. Организационный момент (Приветствие, проверка отсутствующих по журналу, сообщение темы и цели, мотивации занятия – 3 минуты):

Добрый день! Сегодня у нас итоговое занятие по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа», куда вошли микросхемы: дешифраторы, шифраторы, мультиплексоры, демультиплексоры, компараторы, сумматоры. И проведём мы занятие в виде интеллектуальной игры «Брейн-ринг».

Цель занятия: Обобщить, систематизировать, закрепить знания по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа».

Мотивация занятия: Хотите собирать схемы с участием интегральных микросхем? Хотите добавить вашим схемам больше интеллекта, звуковых и прочих возможностей? Вам просто нужно изучить интегральные микросхемы. Они могут выглядеть очень сложными и трудными для понимания, но на самом деле это не так. Когда вы узнаете, как их использовать, то откроете для себя целый новый мир возможностей в схемотехнике.

2. Ознакомление обучающихся с правилами игры (5 минут):

Игра состоит из четырёх раундов:

- Раунд 1. Визитка команды
- Раунд 2. «Максимум»
- Раунд 3. «Найди слово»
- Раунд 4. «Конкурс капитанов»

Правила игры:

По случайному жребию были выбраны четыре команды по пять человек. Команды заранее выбрали капитанов, подготовили визитку команды и эмблему.

Зарабатывать баллы команды будут в виде «звёзд». Для подсчёта «звёзд» создаётся жюри. (Жюри выбирается заранее из преподавателей специальных дисциплин – три человека). Позвольте мне представить членов жюри:

После каждого раунда командам будут объявлены промежуточные результаты.

После второго раунда «Максимум» две команды, набравшие наименьшее количество «звёзд», выбывают из игры.

По итогам игры:

- команда, набравшая наибольшее число «звёзд», занимает I место, игроки этой команды получают оценку «отлично»;
- команда, набравшая меньшее число «звёзд», занимает II место, игроки этой команды получают оценку «хорошо»;
- игроки команд, занявших III и IV места, получают оценку «удовлетворительно».

3. Ход игры (На проведение четырёх раундов отводится 65 минут):

Раунд 1. Визитка команды (20 минут)

За время до 5 минут необходимо представить свою команду, при этом можно использовать различные элементы – девизы, стихи, песни и т.д. (см. Приложение А). Обязательным элементом является эмблема команды.

Максимальное количество «звёзд» за этот конкурс – 4 «звезды».

Раунд 2. «Максимум» (30 минут)

Ваша задача в этом конкурсе набрать большее количество «звёзд». Вы выбираете ячейку с вопросами и отвечаете (ответы на вопросы в Приложении А). Для каждой команды по шесть вопросов (1–6). Участвует вся команда. На обсуждение вопроса – 1 минута. (По команде ведущего «Время» начинается и останавливается отсчёт времени).

Отвечать до сигнала «Время» запрещается – «фальстарт», ответ нарушившей команды не засчитывается, и она лишается права отвечать на этот вопрос.

Если у команды готов ответ, она может прервать время (поднять флажок) и дать ответ. За каждый правильный ответ команда получает 1 «звезду».

Если ответ неправильный, а время – 1 минута – ещё не вышло, то соперники продолжают обсуждение правильного ответа до конца этой минуты. Ответ команды-соперника после неправильного ответа оценивается в 2 «звезды».

Если ответ неправильный, а время – 1 минута – уже вышло, то соперники продолжают обсуждение в течение 20 секунд.

Готовность команды к ответу – поднятый флажок капитана.

Отвечающего на вопрос назначает капитан.

Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос или было просрочено время, то очко считается неразыгранным.

Ячейка 1 – Мультиплексоры:

1. Сколько информационных входов может иметь мультиплексор с двумя адресными входами?

2. Какими буквами обозначаются мультиплексоры в отечественных сериях микросхем?
3. Как запретить мультиплексору передавать информацию на выход?
4. Какие сигналы необходимо подать на адресные входы мультиплексора, чтобы передать информацию с информационного входа D5 на выход?
5. Поясните работу 16-канального мультиплексора.
6. Мультиплексор имеет восемь каналов, сколько у него разрядов адресного кода?

Ячейка 2 – Сумматоры:

1. В чём отличие полусумматора от полного одноразрядного сумматора?
2. Какими буквами обозначаются сумматоры в отечественных сериях микросхем?
3. Назовите код на выходе четырёхразрядного сумматора, если на входе код А – 1010, код В = 1100.
4. Что произойдёт, если на вход переноса сумматора подать «единицу»?
5. Как из сумматора получить «вычитатель»?
6. Что означает сумматор с последовательным переносом?

Ячейка 3 – Дешифраторы:

1. Что показывают цифры (1, 2, 4...), стоящие на входах дешифратора?
2. Какими буквами обозначаются дешифраторы в отечественных сериях микросхем?
3. Назовите число входов, которое должен иметь неполный дешифратор, имеющий 10 выходов.
4. Назовите максимальный двоичный код на входе дешифратора 4×16 .
5. Какой сигнал нужно подать на инверсный вход разрешения работы дешифратора?
6. Назовите код, который следует установить на входе дешифратора, чтобы возбудить выход 11.

Ячейка 4 – Компараторы:

1. Какие функции выполняет цифровой компаратор?
2. Какими буквами обозначаются компараторы в отечественных сериях микросхем?
3. Какой выход компаратора будет активным, если на входе: код А = 1101, код В = 0101?
4. В каких устройствах компаратор может быть использован?
5. Какому режиму компаратора отвечает булево выражение: $AB + \bar{A}\bar{B}$?
6. Назовите условие правильной работы компаратора?

Ячейка 5 – Шифраторы:

1. Какой сигнал нужно подать на прямой вход разрешения работы шифратора?
2. Какими буквами обозначаются шифраторы в отечественных сериях микросхем?
3. Назовите код, который будет на выходе шифратора, если на вход подать унарный код 00101010.
4. Назовите максимальный двоичный код на выходе шифратора 16×4 .
5. Назовите код, который будет на инверсных выходах шифратора, если на вход подать унарный код 10000000.
6. К чему приводит инверсия на входах шифратора?

Ячейка 6 – Демультимплексоры:

1. Как реализовать функцию демультиплексора с помощью дешифратора?
2. Какими буквами обозначаются цифровые демультиплексоры в отечественных сериях микросхем?
3. Какую функцию выполняет микросхема демультиплексора?
4. Сколько информационных выходов может иметь демультиплексор с двумя адресными входами?
5. Какие сигналы необходимо подать на адресные входы демультиплексора, чтобы передать информацию с информационного входа на выход D13?
6. Демультиплексор имеет восемь информационных выходов, сколько у него разрядов адресного кода?

Раунд 3. «Найди слова» (7 минут)

Предлагается таблица (таблица 1), в которой имеются слова, связанные с комбинационными микросхемами (например: декодер, шифратор, сумматор). Они записаны «змейкой» — их можно читать в любом направлении по горизонтали и по вертикали (слева направо, справа налево, снизу вверх, сверху вниз), но не по диагонали. Одна и та же буква может использоваться в нескольких словах.

За правильное слово – 1 «звезда». Максимальное количество «звёзд» – 18 (возможные варианты слов в Приложении А). На работу даётся 5 минут. Участвует вся команда.

Таблица 1. Найди слово

а	к	о	д	е	к	о	д	и	ю
ц	я	м	е	р	а	м	е	н	а
и	у	м	ш	и	н	п	р	и	ц
л	т	с	и	ф	р	а	т	о	р
б	а	э	г	н	а	р	а	д	и
у	т	й	х	о	л	ь	м	р	т
н	о	ы	в	д	и	й	м	е	е
а	р	н	и	з	к	с	у	с	т

Раунд 4. Конкурс капитанов (8 минут)

Капитаны получают задание – на слайде представлены слова в перевёрнутом виде, необходимо правильно переставить слоги или буквы и назвать слово (варианты полученных слов в Приложении А). На расшифровку каждого слова дается 10 секунд. За каждое правильно угаданное слово зачисляется 2 «звезды». Если капитан не может дать ответ, ему может помочь команда, но при этом он зарабатывает для своей команды только 1 «звезду».

Переставь слоги и получи слово:

- СХЕРОМИКМА;
- ТОРМУТАКОМ;
- ЕКТОРСЕЛ;
- АТЕЛЬОБРАЗПРЕОВ;
- АРНЫЙУН;
- НЫЙНИЧЕДИ;
- ШАЮЗРЕЩИЙРА;
- РУКОЮЩИЙДИ.

Переставь буквы и получи слово:

- ФАРИДОТЕРШ;
- ЛЕМОРКИПЬЛУТС;
- ТАМАПОРОКР;
- МОРОМУПАЛТУС.

4. Подведение итогов (5 минут)

Команда, набравшая наибольшее число «звёзд», занимает I место, игроки этой команды получают оценку «отлично». Команда, набравшая меньшее число «звёзд», занимает II место, игроки этой команды получают оценку «хорошо». Игроки команд, занявших III и IV места, получают оценку «удовлетворительно».

Цели занятия достигнуты. Занятие в виде игры «Брейн-ринг» позволило нам обобщить, систематизировать, закрепить знания по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа».

5. Домашнее задание (2 минуты)

Составить кроссворд по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа» (ключевое слово МИКРОСХЕМА).

Всем спасибо. Занятие окончено. До свидания.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КАЖДОГО ЭТАПА В БАЛЛАХ

Зарабатывать баллы команды будут в виде «звёзд».

Раунд 1. Визитка команды

Максимальное количество «звёзд» за этот конкурс – 4 «звезды».

Раунд 2. «Максимум»

За каждый правильный ответ команда получает 1 «звезду» (всего 6 вопросов).

Ответ команды-соперника после неправильного ответа оценивается в 2 «звезды».

Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос или было просрочено время, то очко считается неразыгранным.

Раунд 3. «Найди слова»

За правильное слово – 1 «звезда».

Максимальное количество «звёзд» – 18.

Раунд 4. Конкурс капитанов

За каждое правильно угаданное слово капитан получает 2 «звезды».

Если капитан не может дать ответ, ему может помочь команда, но при этом он зарабатывает для своей команды только 1 «звезду».

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Являясь активной формой обучения, игра вносит разнообразие в череду привычных форм, вызывает живой интерес, воспитывает культуру общения, раскрепощает обучающихся.

Игру «Брейн-ринг» можно проводить как итоговое занятие по разделу «Цифровые устройства комбинационного типа» (дешифраторы, шифраторы, мультиплексоры, демультимплексоры, компараторы, сумматоры), чтобы обучающиеся на момент проведения игры имели некоторый объём наработанного материала.

Заранее формируются четыре команды по пять человек (по случайному жребию).

Командам нужно заранее выбрать капитанов, подготовить визитку команды и эмблему. Зарабатывать очки в этой игре команды будут в виде «звёзд».

Для подсчёта «звёзд» создаётся жюри (3 человека). Их основная обязанность – следить за готовностью команд отвечать, фиксировать результат и время ответа.

Игра состоит из четырёх раундов.

После каждого раунда командам объявляются промежуточные результаты.

После второго раунда «Максимум», две команды, набравшие наименьшее количество «звёзд» выбывают из игры. Далее соревнуются только две команды.

Предвидеть игровые ситуации заранее бывает тяжело, поэтому необходимо перед игрой чётко оговорить правила и порядок проведения игры. Ответы команд необходимо выслушать до конца, не перебивая отвечающего.

Вопросы для проведения игры должны быть не слишком сложными, познавательными и в то же время увлекательными. Часть вопросов может основываться на знаниях, часть – на способности логически думать.

Подсказки с места только мешают игрокам, об этом заранее необходимо предупредить зал.

Преподаватель, он же ведущий, руководит ходом игры, оценивает ответы команд, ему помогают 2–3 человека (показ слайдов, музыкальное оформление, работа с секундомером).

Игра обязательно нуждается в подведении итогов. Команда, набравшая наибольшее число «звёзд», занимает I место, игроки этой команды получают оценку «отлично». Команда, набравшая меньшее число «звёзд», занимает II место, игроки этой команды получают оценку «хорошо». Игроки команд, занявших III и IV места, получают оценку «удовлетворительно».

После игры на занятии можно всем вместе разобрать нерешённые вопросы.

Список использованных источников

1. Бабич, Н. П. Компьютерная схемотехника. Методы построения и проектирования [Текст] : учебное пособие / Н. П. Бабич, И. А. Жуков. – Киев : МК-Пресс, 2005.
2. Гозман, Т. М. Интеграция образовательного процесса: технологии [Текст] / Т. М. Гозман. – Барнаул : ТЦ-Пресс, 2006.
3. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: среднее профессиональное образование [Текст] / М. Н. Гуслова. – Москва : Academia, 2010.
4. Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения [Текст] : учебно-методическое пособие / С. С. Кашлев. – Москва : ТетраСистемс, 2013.
5. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение [Текст] / А. П. Панфилова. – Москва : Academia, 2012.
6. Платов, В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение [Текст] : учебник / В. Я. Платов. – Москва : Профиздат, 1991.
7. Полат, Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] / Е. С. Полат. – Москва : Академия, 2010.

Приложение А

Задания и ответы для раундов 1–4

Раунд 1. Визитка команды

(возможные названия команд и варианты представления команд)

Команда 1 «Мультиплексор»

Я паяю микросхему –
На душе моей легко.
Все печали и сомненья
Улетели далеко.
Чудный запах канифоли
(Кто сказал, что это яд?)
Я вдыхаю полной грудью,
Словно розы аромат.
Что там шахматы, рыбалка,
То не отдых – ерунда,
В МУЛЬТИПЛЕКСОРЫ, диоды
Я вгрызаюсь, словно клещ.
Но зато в итоге выйдет
Стратегическая вещь.

Команда 2 «D-триггер»

Универсальный ТРИГГЕР типа – D,
Крепко засел в моей голове!
Set, Reset, синхро-дырка внизу
И «задержка» – в «шизу».
Универсальный триггер типа – D,
Зачем ты засел в моей голове?
Таблицу истинности знаю твою,
Но что-то свою никак не найду.
Универсальный триггер типа – D,
В чьей ты впервые возник голове?
Он парень хороший, я его не виню,
Но всё-таки, если увижу, убью!

Команда 3 «Микросхема»

Что такое микросхема?
Для чего нужна она?
Микросхема – это узел,
Модуль или агрегат.
Микро, в общем – мелкий грузик,
Даже малый аппарат.
Цифровые микросхемы
Реагируют на код
Или импульса замену –
На какой-то его фронт.
Микросхема в нашем мире
И компьютера кусок,
И сигнал в радиоэфире,
Даже этот вот стишок.

Команда 4 «Шифратор»

Стал паять умело схемы,
Но возникли две проблемы:
Что и с чем соединять —
Это важно мне узнать,
Тут ШИФРАТОР, дешифратор,
К ним в придачу есть сумматор,
Да, такая вот беда,
Не пойму, чего, куда?

Раунд 2. «Максимум»

(ответы на вопросы)

Ячейка 1 – Мультиплексоры:

1. Сколько информационных входов может иметь мультиплексор с двумя адресными входами? *(Четыре информационных входа)*
2. Какими буквами обозначаются мультиплексоры в отечественных сериях микросхем? *(КП)*
3. Как запретить мультиплексору передавать информацию на выход?
(Подать на разрешающий вход логический 0, если вход прямой; или логическую 1, если вход инверсный)

4. Какие сигналы необходимо подать на адресные входы мультиплексора, чтобы передать информацию с информационного входа D5 на выход? ($D5 = 101$)

5. Поясните работу 16-канального мультиплексора. (16-канальный мультиплексор имеет четырёхразрядный адресный код, таким образом, чтобы передать информацию со входа D0, необходимо подать адресный код 0000; $D15 = 1111$)

6. Мультиплексор имеет восемь каналов, сколько у него разрядов адресного кода? (Три разряда адресного кода: 4, 2, 1)

Ячейка 2 – Сумматоры:

1. В чём отличие полусумматора от полного одноразрядного сумматора? (Полусумматор имеет два входа для двух слагаемых и два выхода: сумма и перенос. Полный сумматор имеет три входа: для двух слагаемых и перенос, и два выхода: сумма и перенос)

2. Какими буквами обозначаются сумматоры в отечественных сериях микросхем? (ИМ)

3. Назовите код на выходе четырёхразрядного сумматора, если на входе код $A = 1010$, код $B = 1100$. ($S = 10110$)

4. Что произойдёт, если на вход переноса сумматора подать «единицу»? (Выходная сумма увеличится на единицу)

5. Как из сумматора получить «вычитатель»? (Вычитаемое число поразрядно проинвертировать, а на вход переноса подать «единицу»)

6. Что означает сумматор с последовательным переносом? (Выходной перенос младшего разряда последовательно соединён с входным переносом старшего разряда)

Ячейка 3 – Дешифраторы:

1. Что показывают цифры (1, 2, 4...), стоящие на входах дешифратора?

(Показывают, как соотносятся веса разрядов поступающего двоичного кода)

2. Какими буквами обозначаются дешифраторы в отечественных сериях микросхем? (ИД)

3. Назовите число входов, которое должен иметь неполный дешифратор, имеющий 10 выходов. (Четыре входа, т.к. $10 = 1010$)

4. Назовите максимальный двоичный код на входе дешифратора 4×16 . ($1111 = 15$)

5. Какой сигнал нужно подать на инверсный вход разрешения работы дешифратора? (Логический 0)

6. Назовите код, который следует установить на входе дешифратора, чтобы возбудить выход 11. ($1011 = 11$)

Ячейка 4 – Компараторы:

1. Какие функции выполняет цифровой компаратор?

(Выполняют сравнение двух чисел A и B одинаковой разрядности, заданных в двоичном или двоично-десятичном коде. В зависимости от схемного исполнения компараторы могут определять равенство $A = B$, или неравенства $A > B$, $A < B$)

2. Какими буквами обозначаются компараторы в отечественных сериях микросхем? (СП или «==»)

3. Какой выход компаратора будет активным, если на входе: код $A = 1101$, код $B = 0101$? (Выход $A > B$)

4. В каких устройствах компаратор может быть использован?

(Компараторы применяются для выявления нужного числа (слова) в цифровых последовательностях, для отметки времени в часовых приборах, для выполнения условных переходов в вычислительных устройствах, а также в адресных селекторах)

5. Какому режиму компаратора отвечает булево выражение: $AB + \bar{A}\bar{B}$?

(Режиму $A = B$)

б. Назовите условие правильной работы компаратора? *(На управляющий вход $A = B$ необходимо подать единичный сигнал)*

Ячейка 5 – Шифраторы:

1. Какой сигнал нужно подать на прямой вход разрешения работы шифратора? *(Логическую 1)*

2. Какими буквами обозначаются шифраторы в отечественных сериях микросхем? *(ИВ)*

3. Назовите код, который будет на выходе шифратора, если на вход подать унарный код 00101010. *(Шифратор приоритетный выберет «1» со старшего пятого разряда – 101)*

4. Назовите максимальный двоичный код на выходе шифратора 16×4 .

(1111 = 15)

5. Назовите код, который будет на инверсных выходах шифратора, если на вход подать унарный код 10000000. *(0000)*

6. К чему приводит инверсия на входах шифратора? *(активный уровень в унарном коде будет «0»)*

Ячейка 6 – Демультимплексоры:

1. Как реализовать функцию демультимплексора с помощью дешифратора? *(Вход «Разрешение» (E) использовать в качестве информационного входа демультимплексора, а входы 1, 2, 4, ... – в качестве адресных входов демультимплексора A_0, A_1, A_2, \dots)*

2. Какими буквами обозначаются цифровые демультимплексоры в отечественных сериях микросхем? *(Цифровые демультимплексоры в отечественных сериях микросхем не выполняются, выпускаются МС декодер-демультимплексор)*

3. Какую функцию выполняет микросхема демультимплексора? *(В соответствии с принятой адресацией направляет информацию с единственного входа на один из выходов. При этом на остальных выходах будут логические нули (единицы))*

4. Сколько информационных выходов может иметь демультимплексор с двумя адресными входами? *(Четыре информационных выхода)*

5. Какие сигналы необходимо подать на адресные входы демультимплексора, чтобы передать информацию с информационного входа на выход D13? *(D13 = 1101)*

6. Демультимплексор имеет восемь информационных выходов, сколько у него разрядов адресного кода? *(Три разряда адресного кода: 4, 2, 1)*

Раунд 3. «Найди слова»

(возможные слова)

Максимальное количество слов – 18: *код, кодер, дешифратор, сумматор, компаратор, декодер, коммутатор, сигнал, приоритет, унарный, единица, ноль, шифр, адрес, вход, шина, низкий, таблица.*

Таблица А1. Найди слово

а	к	о	д	е	к	о	д	и	ю
ц	я	м	е	р	а	м	е	н	а
и	у	м	ш	и	н	п	р	и	ц
л	т	с	и	ф	р	а	т	о	р
б	а	э	г	н	а	р	а	д	и
у	т	й	х	о	л	ь	м	р	т
н	о	ы	в	д	и	й	м	е	е
а	р	н	и	з	к	с	у	с	т

Раунд 4. Конкурс капитанов

(полученные слова)

Переставь слоги и получи слово:

- СХЕРОМИКМА – *микросхема*;
- ТОРМУТАКОМ – *коммутатор*;
- ЕКТОРСЕЛ – *селектор*;
- АТЕЛЬОБРАЗПРЕОВ – *преобразователь*;
- АРНЫЙУН – *унарный*;
- НЫЙНИЧЕДИ – *единичный*;
- ШАЮЗРЕЩИЙРА – *разрешающий*;
- РУКОЮЩИЙДИ – *кодирующий*.

Переставь буквы и получи слово:

- ФАРИДОТЕРШ – *дешифратор*;
- ЛЕМОРКИПЬЛУТС – *мультиплексор*;
- ТАМАПОРОКР – *компаратор*;
- МОРОМУПАЛТУС – *полусумматор*.

Приложение Б

Оценочный бланк для жюри

Таблица Б1. Бланк жюри

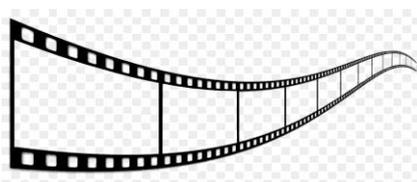
Раунд Команда	Раунд 1 Визитка команды	Раунд 2 «Максимум»	Раунд 3 «Найди слова»	Раунд 4 Конкурс капитанов
Команда 1 «Мультиплексор»				
Команда 2 «D-триггер»				
Команда 3 «Микросхема»				
Команда 4 «Шифратор»				

УДК 377.1 : 821.161.1

*Лариса Владимировна Кочергина,
преподаватель,
специалист высшей категории,
преподаватель-методист,
ГПОУ «Горловский многопрофильный техникум 37»,
г. Горловка*

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ

ОДБ.02 Литература



Игра «Кинолента»

Цель: способствовать тому, чтобы студенты могли выбирать профиль занятий по интересам, представляя, что каждый режиссёр фильма отображает достижения современной культуры и искусства.

Чему учит эта игра?

Раскрепощённости, доброжелательности, свободе, позволяет лучше запомнить материал.

Преподаватель может использовать эту игру при изучении биографии писателя.

Продолжительность игры 15–20 минут.

Ход игры:

Преподаватель сообщает название фильма, который сейчас будет создаваться (как пример, тема урока «Владимир Маяковский. Слово о писателе»).

Преподаватель даёт задание студентам – составить биографию поэта, используя учебник Михайлов О.Н., Шайтанов И.О., Чалмаев В.А. и др. / Под ред. Журавлева В.П. Русский язык и литература. Литература. 11 класс. Ч.1. стр. 301, 302,303, 304, 313, 326, 333.

При изучении биографии у студентов накапливаются слова-кадры для фильма.

Владимир Маяковский. Слова-кадры

1	Грузинское село Багдади		Стр. 301
2	Москва		«Я жирных с детства привык ненавидеть, всегда себя за обед продавая» Стр. 302–303
3	Тюрьма		«Меня ж из 5-го вышибли класса. Пошли швырять в Московские Тюрьмы» 1908–1910 Стр. 304
4	Училище живописи		«Удивило: подражателей лелеют-самостоятельных гонят». 1911 Стр. 308
5	Сборник «Я»		Грядущие люди! Кто вы? Вот – я, весь боль и ушиб. Вам завещал я сад фруктовый моей великой души
6	Революция		Навстречу Октябрю шел с открытой душой: «Моя революция» Стр. 313

7	Путешествия		Я земной шар чуть не весь обошел
8	Идеал Человека		Он искренне верил в высокие идеалы Стр. 326
9	Поэтическое мастерство		«Быть Маяковским очень трудно». К. Чуковский Стр. 333

Игра «ДАНЕТки»

Цель: помочь студентам занять активную познавательную позицию, повторить изученный материал, проверить домашнее задание.

Чему учит эта игра?

- Объединить разрозненные факты в единую картину.
- Систематизировать данную информацию.
- Слушать и слышать одногруппников.

Преподаватель может использовать эту игру для создания ситуации, которая интригует, для повторения изученного материала. Для проверки домашнего задания.

Продолжительность игры 5–7 минут.

Ход игры:

Преподаватель задает вопросы студентам: (как пример, тема урока «Сергей Есенин. Слово о писателе»).

1. Сергей Есенин – французский поэт (*предполагаемый ответ студента – нет*).
 2. Он написал сборник «Радуница» (*предполагаемый ответ студента – да*).
 3. Он окончил королевский колледж (*предполагаемый ответ студента – нет*).
 4. Он призывается в армию и служит санитаром в Царскосельском военно-санитарном поезде (*предполагаемый ответ студента – да*).
 5. Его называли «Королем поэтов» (*предполагаемый ответ студента – нет*).
- Каждый преподаватель может создать свою картотеку вопросов игры.

Игра «В семью пришел фотограф»

Цель: выяснить взаимоотношения, которые сложились в семье.

Чему учит эта игра?

Утверждению принципов общечеловеческой морали-правды, справедливости, милосердия, доброты в семье.

Преподаватель может использовать эту игру с целью привлечь самых пассивных студентов, предложив роль «фотографа» после изучения эпизода биографии «Детство писателя».

Продолжительность игры 5–7 минут.

Ход игры:

В «семью» приходит «фотограф», чтобы сделать семейный портрет. «Фотограф» должен назначить семейные роли всем членам «семьи», и разместить их, рассказывая о том, какие между ними взаимоотношения. («Фотограф» рассказывает эпизод биографии «Детство писателя»).

В детстве мальчик чаще грустил, чем смеялся. Мать его была удивительной женщиной, но она умерла, когда мальчику было 9 лет. Воспитанием мальчика занимались

отец, тетка Серафима (отношения у Анри с ними не сложились). Серафима – ужасная мерзавка! А вот с младшей сестрой матери, Полиной, Анри дружил всю жизнь. И делает фотоснимок.

Как пример, тема урока «Стендаль. Жизнь и творчество»

1	Серафима	 <p style="text-align: center;">АНРИ</p>
2	Отец	
3	Полина	
4	Анри	

Игра «Хоккей»

В основе игры – соревнование.

Цель: создать позитивное настроение, повысить уверенность в себе, развивать чувства коллективизма, внимание, память.

Чему учит эта игра?

Познавать, запоминать, работать с цитатным материалом, приобретая практические умения и навыки при чтении художественных произведений.

Преподаватель может использовать эту игру при проверке знания текста художественного произведения, в частности, характеристики образа Жюльена Сореля по роману Стендаля «Красное и черное».

Продолжительность игры 15–20 минут.

Ход игры:

1. Играют две команды, в которых 6 человек:

Один – вратарь.

Двое – защитники.

Трое – нападающие.

Преподаватель – арбитр.

2. Правила:

Бросок в ворота – означает вопрос, поставленный соперником (Бросок в ворота осуществляют нападающие).

«Гол» – нет ответа (или неправильный ответ).

«Шайба отбита» – защитники или вратарь дали правильный ответ. Арбитр считает количество пропущенных и забитых «шайб», следит за временем игры.

Как пример тема урока «Стендаль. Роман «Красное и черное». Образ Жюльена Сореля».

Преподаватель-арбитр дает задание: коротко перескажите и проанализируйте эпизод; отвечая на вопросы, попробуйте объяснить причины поступков и мыслей героя.

Вопросы нападающих:

1 команда:

1. О чем мечтал Жюльен? (ч. 1, раздел 5)
2. Что думал Жюльен о людях, у которых работал? (ч.1, раздел 7)
3. Зачем Жюльен добивался любви госпожи де Реналь? (ч. 1, раздел 15)
4. Почему и зачем Жюльен поехал в Безансон? (ч.1, раздел 23)
5. Как Жюльен попал к маркизу де Ла-Молю? (ч. 1, раздел 30)



2 команда:

1. Что чувствовал Жюльен к Матильде, о чем мечтал, добиваясь ее любви? (ч. 2 раздел 10, 11, 13)
2. Что разрушило блестящие планы Жюльена? (ч. 2, раздел 35)
3. Что сказал Жюльен на суде? (ч. 2, раздел 41)
4. Что понял Жюльен после свидания с госпожой де Реналь? (ч. 2, раздел 43)
5. Как заканчивается роман «Красное и черное»?

**Игра «Почта»**

Цель: развивать творческую активность студентов.

Чему учит эта игра?

Эта игра учит студентов мыслить самостоятельно, запоминать новое, решать вопросы передачи знаний.

Преподаватель может использовать эту игру, когда необходимо прокомментировать строки из поэзии.

Продолжительность игры 12-15 минут.

Ход игры:

1. Преподаватель читает стихотворение.
2. Назначает двоих «почтальонов».
3. У каждого студента – свой «адрес» в учебной группе.

Ряды парт – улица.

Сами парты – дома.

4. Студенты на листочках записывают вопросы по тексту изученного материала, пишут адрес, с помощью почтальона передают письмо, а адресат письменно дает ответ на вопрос.

5. По команде преподавателя игра прекращается.

6. Оцениваются несколько писем.

Как пример, тема урока: «И. Бунин. Стихотворения. Философичность и лаконизм поэтической мысли».

Преподаватель читает стихотворение
И. Бунина «Последний шмель»

Чёрный бархатный шмель, золотое оплечье
Заунывно гудящий певучей струной,
Ты зачем залетаешь в жильё человечье
И как будто тоскуешь со мной?
За окном свет и зной, подоконники яркие,
Безмятежны и жарки последние дни,
Полетай, погуди-в засохшей татарке,
На подушечке красной усни.
Не дано тебе знать человеческой думы,
Что давно опустели поля,
Что уж скоро в бурьян сдует ветер угрюмый
Золотого сухого шмеля!



Студенты, прослушав стихотворение, могут написать вопросы:

1. Какое настроение создает это стихотворение? (предполагаемый ответ: оно побуждает к светлой грусти, размышлениям о вечном, тленном, о красоте, ее быстротечности, осознанию ценности вечно изменчивой жизни).

Творческая игра «От слова – к делу»

Цель: вовлечь каждого студента в активную работу, чтобы они не только пассивно слушали и переписывали, а приняли участие в соревновании: «Кто лучше?»

Чему учит эта игра?

Активизирует студентов, дает возможность подключить к работе память, эмоции, воображение, речь.

Преподаватель может использовать эту игру по теме урока: Уолт Уитмен (американский поэт).

Продолжительность игры 10-15 минут.

Ход игры:

1. После прочтения стихов Уолта Уитмена, студенты пишут стихи-песни (верлибр).

2. Даны ключевые слова: невеста, футболист, аппаратчик, юноша.

Примерные стихи-песни, сочиненные студентами

«Юноша поет о своих мечтах, как будет хорошо, когда он повзрослеет и сможет помогать родителям материально».

«Невеста вся светится от радости, улыбка ее такая добрая, она счастлива, что выходит замуж за любимого человека».

«Аппаратчик напевает песенку, что закончился успешно рабочий день и можно отдохнуть...»

«Футболист утром песню напевает, делая пробежку по зеленому полю, на котором он будет играть после полудня».

«Поет слесарь, что все отремонтировано, все налажено и у него хорошее настроение».

Игра «Групповой рассказ»

Цель: воспитывать одухотворенного читателя, уважающего классическую литературу, проверить знание текста художественного произведения.

Чему учит эта игра?

Игра прививает любовь к чтению.

Преподаватель может использовать эту игру, например, по теме урока «Оноре де Бальзак. Повесть «Гобсек».

Продолжительность игры 15–20 минут.

Ход игры:

Один из участников начинает рассказ, другой продолжает...

Игра «Три ошибки»

Цель: Развивать внимание студентов.

Чему учит эта игра?

Проверить качество усвоенного материала по теме.

Преподаватель может использовать эту игру по любой теме урока.

Продолжительность игры 5–7 минут.

Ход игры:

1. Студент сознательно допускает ошибки, отвечая на поставленный вопрос.

2. Задание слушателей – заметить и исправить ошибки.

3. Преподаватель оценивает и комментирует исправления.

Игра «5 минут с хорошей книгой»

Цель: воспитывать любовь к чтению, формировать навыки устной речи по определенной теме.

Чему учит эта игра?

Игра прививает любовь к чтению, развивает навыки работы с текстовой информацией, внимание.

Преподаватель может использовать эту игру на каждом уроке литературы.

Продолжительность игры 5 минут.

Ход игры:

1. Студенты получают задание – определить главную мысль прочитанного фрагмента. (У каждого – свой фрагмент текста).

2. После завершения «тихой пятиминутки» преподаватель выборочно опрашивает нескольких студентов.

Игра «Светофор»

Цель: научить применять полученные знания в жизни.

Чему учит эта игра?

Развивать умение систематизировать все полученные знания по биографии писателя, делать выводы. Воспитывает желание и способность избавляться от собственных пороков.

Преподаватель может использовать эту игру, например, по теме урока «Поль Верлен – французский поэт. Жизнь и творчество».

Продолжительность игры 7–10 минут.

Ход игры:

1. Резюме преподавателя: ознакомившись с биографией французского поэта Поля Верлена, я хочу, чтобы вы никогда не делали таких жизненных ошибок, которые сделал этот выдающийся человек.

Выводы студентов, после изученного материала.

Студент показывает на красный свет светофора и предупреждает: STOP



- ✓ Не предавай семью.
- ✓ Люби жену и детей.
- ✓ Никогда не живи в долг.
- ✓ Не отвечай обидой на обиду.
- ✓ В жизни рассчитывай только на себя.



Советы доброго друга – зеленый свет:

- ✓ Не суди о людях.
- ✓ Не пытайся спрятаться от неприятностей.
- ✓ Будь настоящим другом.

Игра «Снежный ком»

Цель: представлять аудитории выводы по итогам урока.

Чему учит эта игра?

Проверить уровень знаний студентов по изученной теме.

Преподаватель может использовать эту игру, например, по теме урока «Поэзия Уолта Уитмена. Сборник стихотворений «Листья травы».

Продолжительность игры 7-10 минут.

Ход игры:

Преподаватель: проанализируем материал урока по теме «Поэзия Уолта Уитмена», сыграв со мной в игру «Снежный ком».

Преподаватель задает вопрос: Содержание книги «Листья травы».

Ответ студента: Духовный путь самого поэта, духовный путь человека, который безостановочно ищет свой путь во Вселенной.

Преподаватель: Что лежит в основе сюжета книги «Листья травы»?

Ответ студента: Взаимоотношения человека и Вселенной, идея – вера в добро человека.

Преподаватель: Назовите тему книги?

Ответ студента: Человек, сам Уитмен.

Преподаватель: Какова идея книги?

Ответ студента: Вечная вера в победу человека.

Преподаватель: Жанр?

Ответ студента: Лиро-эпическое произведение.

Преподаватель: Тематика поэзии Уолта Уитмена.

Ответ студента: Жизнь и смерть, природа, равенство людей, мировая демократия, поэт и поэзия.

«Лепим» снежный ком:

1. Называем слово – содержание.

2. Составляем предложение, употребив слово содержание.

Ответ студента: предложение содержание книги – духовный путь самого поэта, духовный путь человека, который безостановочно ищет свой путь во Вселенной.

3. Задаем вопрос – Какой сюжет книги «Листья травы»?

Говорим ответ: сюжет – взаимоотношение человека и Вселенной, идея – вера в добро человека.

1. слово →	
2. предложение →	
3. опрос →	
4. ответ на вопрос →	

Игра «Я всё о вас знаю»

Цель игры: обобщить и углубить знания о писателях, развивать смекалку и быстро мышления.

Чему учит эта игра?

Игра учит расширять знания в области литературы, воспитывать любознательность, интерес к творчеству писателей.

Преподаватель может использовать эту игру на дифференцированном зачёте, тематическом оценивании.

Продолжительность игры 10–15 минут.

Ход игры:

1. Проверим, что усвоили обучающиеся.
2. Ответ на вопрос преподавателя можно найти только в своем конспекте.

1. Родился он 12 апреля 1823 года в Москве. Отец его сенатский чиновник, служил в гражданском суде, мать умерла рано, когда сыну было 8 лет	(ожидаемый ответ: А.Н. Островский) 
2. Учился он в Киевском университете, стал врачом	(ожидаемый ответ: Михаил Булгаков) 
3. Известность писателю принесли его «Записки охотника». В.Г. Белинский приветствует первый рассказ	(ожидаемый ответ: И.С. Тургенев) 
4. По совету старшего брата Николая он отправляется служить на Кавказ	(ожидаемый ответ: Л.Н. Толстой) 
5. В 40-годы он написал много песен и стихов, рассказывающих о трагической участи людей из народа: «В дороге», «Тройка», «Еду ли ночью...»	(ожидаемый ответ: Н. Некрасов) 
6. «Прокурор русской общественной жизни и защитник России от врагов внутренних» говорили о нем современники	(ожидаемый ответ: Салтыков-Щедрин) 
7. В 1921 году поэт умер в Петрограде	(ожидаемый ответ: Александр Блок) 

«Урок исполнения желаний»

Сопровождает золотая рыбка, исполняющая 3 желания – узнать, научиться и развить творчество студента.

Уважаемые коллеги, набор методических приемов можно продолжать до бесконечности, у каждого из нас свои «изюминки», которые делают урок интересным, неповторимым, таким, который запоминается.

УДК 159.99 : 54

*Марина Николаевна Кручинина,
преподаватель химии,
ГПОУ ДУОР им. С. Бубки,
г. Донецк*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ НА ЗАНЯТИИ

Химия

49.02.01 Физическая культура

Тема занятия: Химическая связь

Тип занятия: Обобщение и систематизация знаний

Крестики-нолики

Цель: Активизировать мыслительную деятельность, развить внимательность, логическое мышление.

Задание: Соедините прямой линией по горизонтали, вертикали или диагонали три клетки, которые содержат формулы веществ с типом химической связи

а) ковалентная неполярная

CF ₄	KI	O ₃
CO	I ₂	Mg ₃ N ₂
Cl ₂	NaCl	NaNO ₂

Кто точнее

Задание: Определите по формуле вещества тип химической связи, используя обозначения, приведенные ниже.

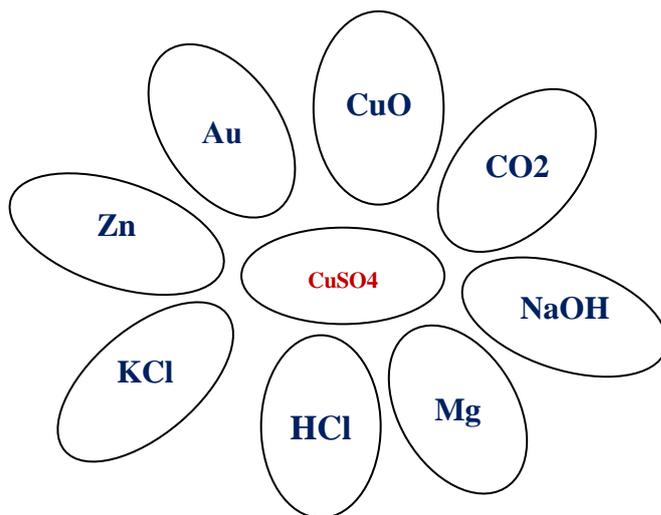
Обозначение	Тип химической связи
<u>формула</u>	ковалентная полярная
формула	ионная
формула	ковалентная неполярная
формула	смешанный тип связи
<u>формула</u>	металлическая

1 вариант	H ₂ SiO ₃	SO ₂	Br ₂	Pt	K ₂ SO ₄
	O ₃	CaO	N ₂ H ₄	Hg	BaBr ₂

Химия
49.02.01 Физическая культура
Тема занятия: Классы неорганических соединений
Тип занятия: Обобщение и систематизация знаний
Химический цветок

Цель: Обобщить знания, активизировать мыслительную деятельность, развить память и внимание.

Задание: Взаимодействует – не взаимодействует данное вещество с сульфатом меди? (На лепестках формулы: Au, Zn, CuO, CO₂, NaOH, KCl, HCl, Mg). Зачеркните ненужные лепестки. Что осталось?



Игра приучает обучающихся мыслить, выделять главное, обобщать, развивать память, способности. Существующее многообразие учебных игр позволяет использовать их практически на каждом этапе занятия – при проведении опроса и закреплении материала, как домашнее задание или же как вариант проведения обобщающего занятия. Игра развивает активность, самостоятельность обучающихся, сознательное стремление к познанию.

УДК 159.99 : 51.271.01

*Людмила Аркадиевна Лобынцева,
преподаватель математики первой квалификационной категории,
ГПОУ «Донецкий техникум промышленной автоматике»,
г. Донецк*

**ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ
ИЗУЧЕНИЯ ТЕОРИИ ВЕРОЯТНОСТЕЙ**

Специальность: 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы.

Раздел программы: «Основные теоремы теории вероятностей».

Тип занятия: занятие усвоения и совершенствования умений и навыков.

Форма и методы проведения: фронтальный опрос, работа в группах, решение задач на доске, игра.

Вид занятия: лекция.

Цель методическая:

– условия для осознания и осмысления блока новой учебной информации с применением информационно-коммуникационных технологий.

Цели образования:

Дидактическая:

– приобретение умений и навыков работы со схемой Бернулли для вычисления вероятностей.

Образовательная:

– дать понятие о формуле Бернулли, научить ею пользоваться при решении задач;

– показать, что окружающий нас изменчивый мир можно описать математическими понятиями, числовыми показателями;

– способствовать запоминанию основной терминологии;

– формировать умение упорядочить полученные знания для рационального применения;

– формирование вероятностного мышления;

– способствовать развитию интереса к математике; умений применять новый материал на практике и в жизни.

Развивающая:

– развитие навыков применения знаний на практике, формирование и развитие функционального мышления студентов, развитие навыков сравнения, анализа и синтеза, навыков работы в группе, расширение профессионального лексикона;

– формировать современное мировоззрение и умение ориентироваться в изменчивом информационном мире;

– развивать сообразительность, интуицию, любознательность;

– формировать у обучающихся «здоровое» соперничество;

– поддерживать интерес к математике;

– способствовать овладению основными способами мыслительной деятельности обучающихся (сравнивать, анализировать, обобщать.);

– способствовать формированию познавательного интереса к предмету, развитие логического мышления, внимания.

Воспитательная:

– воспитание интереса к предмету через практическое применение теории, достижение сознательного усвоения учебного материала студентами, формирование умения работать в коллективе, правильного использования компьютерных терминов, интереса к науке, уважения к будущей профессии;

– учить мыслить категориями, имеющими вероятностный характер, общаться на деловой основе, применять вводимые понятия в практической жизни, видеть их роль в разных областях деятельности человека;

– воспитывать сознательную дисциплину, умение работать в группе.

Материально-техническое обеспечение занятия:

Дидактическое: методическая разработка занятия, опорный конспект, презентация, видеофайлы.

Техническое обеспечение: доска, мультимедийный комплекс.

Программное обеспечение: Microsoft Word, Microsoft Power Point.

Междисциплинарные связи:

обеспечивающие: информатика, математика;

обеспечиваемые: экономика, медицина, экология.

Студент должен знать:

– основные понятия комбинаторики (сочетания, размещения, перестановки);

– классификация событий;

- классическое определение вероятности;
- действия над событиями;
- теоремы сложения вероятностей (для совместных и несовместных событий);
- теоремы умножения вероятностей (для зависимых и независимых событий);
- формулу полной вероятности;
- формулу Бернулли.

Студент должен уметь:

- применять комбинаторные формулы;
- выполнять действия над событиями;
- применять теоремы сложения и умножения;
- применять формулу полной вероятности;
- применять формулу Бернулли.

Литература

Основная:

1. Гмурман, В. Е. Руководство к решению задач по теории вероятностей и математической статистике [Текст] : учебное пособие / В. Е. Гмурман. – 5-е изд. – Москва : Высшая школа, 2009. – 276 с.
2. Гурский, Е. И. Сборник задач по теории вероятностей и математической статистике [Текст] / Е. И. Гурский. – Минск : Выш. шк., 2010. – 223 с.
3. Богомолов, Н. В. Сборник задач по математике [Текст] : учебное пособие для техникумов / Н. В. Богомолов. – Москва : Дрофа, 2010.
4. Монсик, В. Б. Вероятность и статистика [Текст] : учебное пособие / В. Б. Монсик, А. А. Скрынников. – Москва : БИНОМ ; Лаборатория знаний, 2013. – 388 с.
5. Шапкин, А. С. Задачи с решениями по высшей математике, теории вероятностей, математической статистике, математическому программированию [Текст] : учебное пособие / А. С. Шапкин, В. А. Шапкин. – Москва : Дашков и Ко, 2013. – 432 с.
6. Кочетков, Е. С. Теория вероятностей и математическая статистика [Текст] : учебник / Е. С. Кочетков – 2-е изд. – Москва : ФОРУМ:ИНФРА-М, 2014. – 240 с. – (Профессиональное образование).
7. Хуснутдинов, Р. Ш. Теория вероятностей [Текст] : учебник / Р. Ш. Хуснутдинов. – Москва : ИНФРА-М, 2013. – 175 с. – (Высшее образование: Бакалавриат)

Дополнительная:

1. Вентцель, Е. С. Теория вероятностей и математическая статистика [Текст] : учебник / Е. С. Вентцель. – 5-е изд., стереотип. – Москва : Высшая школа, 2009. – 576 с.
2. Герасимович, А. И. Математическая статистика [Текст] / А. И. Герасимович. – Минск : Выш. шк., 2009. – 279 с.
3. Гурский, Е. И. Сборник задач по теории вероятностей и математической статистике [Текст] / Е. И. Гурский. – Минск : Выш. шк., 2010. – 223 с.
4. Жевняк, Р. М. Теория вероятностей и математическая статистика [Текст] : учебное пособие для ст. инж.-эконом. спец. / Р. М. Жевняк, А. А. Карпук, В. Т. Унукович. – Минск : Харвест, 2009. – 384 с.
5. Сборник задач по математике для вузов [Текст]. Ч. 3. Теория вероятностей и математическая статистика / под ред. А. В. Ефимова. – Минск : Наука, 2009. – 428 с.
6. Черняк, А. А. Сборник задач по высшей математике с демонстрационными примерами [Текст] : учебно-методическое пособие / А. А. Черняк, Ю. А. Доманова. – Минск : МИТСО, 2002. – 96 с.

Интернет ресурсы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» www.biblioclub.ru

2. ЭБС «Руко́нт»: www.rucont.ru
3. Ресурс АРМ АБИС «Дельфин»
4. СПС «КонсультантПлюс»
5. СПС «Кодекс»
6. Ресурс Цифровые учебные материалы <http://abc.vvsu.ru>

План занятия

1. Организационный момент.
2. Сообщение темы, плана и целей занятия.
3. Мотивация познавательной деятельности студентов.
4. Изложение нового материала.
5. Актуализация опорных знаний.
6. Обобщение и систематизация понятий, закрепление практических умений:
 - Математическая разминка (второй тур игры).
 - Основная игра (третий тур игры).
7. Подведение итогов игры.
8. Домашнее задание.

Сообщение темы, плана и целей занятия

Сегодня наше занятие будет несколько необычным. Я хочу, чтобы вы оказались в мире, непривычном для нас, – в мире интеллектуального казино. Наше казино – это то самое место, где каждый, кто честен, смел и безызвестен, может заработать деньги не как-нибудь, а своим собственным умом. Только, чур, – деньги у нас особенные! Это банкноты достоинством в «один ум». Помните, как говорится: «Один ум хорошо, а два лучше»! В течение игры вы сможете как увеличить свое «умственное состояние», так и стать банкротом, потеряв все свои таланты. В игре вас ждут вопросы, я называю вопрос, а вы, если решитесь отвечать, должны будете сделать ставку в «один ум»! Другой участник может увеличить ставку, тем самым он получит право отвечать на вопрос. В случае удачи ваша ставка удваивается, вы зарабатываете еще «один ум». Если же вы ошибаетесь – и тогда не отчаивайтесь – ваши «умы» пополняют кассу нашего веселого казино.

Мотивация познавательной деятельности студентов

Формула Бернулли позволяет избавиться от большого числа вычислений – сложения и умножения вероятностей – при достаточно большом количестве испытаний. Названа в честь выдающегося швейцарского математика Якоба Бернулли, выведшего формулу.

Задачи, которые решаются по схеме Бернулли, чрезвычайно разнообразны: от простеньких (типа «найдите вероятность, что стрелок попадет 1 раз из 10») до весьма суровых (например, задачи на проценты или игральные карты). В реальности эта схема часто применяется для решения задач, связанных с контролем качества продукции и надежности различных механизмов, все характеристики которых должны быть известны до начала работ.

Вернемся к определению. Поскольку речь идет о независимых испытаниях и в каждом опыте вероятность события A одинакова, возможны лишь два исхода:

1. A — появление события A с вероятностью p ;
2. «не A » — событие A не появилось, что происходит с вероятностью $q = 1 - p$.

Важнейшее условие, без которого схема Бернулли теряет смысл – это постоянство. Сколько бы опытов мы ни проводили, нас интересует одно и то же событие A , которое возникает с одной и той же вероятностью p .

Между прочим, далеко не все задачи в теории вероятностей сводятся к постоянным условиям. Даже такое нехитрое дело, как вынимание разноцветных шаров из ящика,

не является опытом с постоянными условиями. Вынули очередной шар – соотношение цветов в ящике изменилось. Следовательно, изменились и вероятности.

Если же условия постоянны, можно точно определить вероятность того, что событие A произойдет ровно k раз из n возможных. Сформулируем этот факт в виде теоремы:

Теорема Бернулли. Пусть вероятность появления события A в каждом опыте постоянна и равна p . Тогда вероятность того, что в n независимых испытаниях событие A появится ровно k раз, рассчитывается по формуле:

$$P_n(k) = C_n^k p^k q^{n-k}$$

где C_n^k — число сочетаний, $q = 1 - p$.

Эта формула так и называется: *формула Бернулли*. Интересно заметить, что задачи, приведенные ниже, вполне решаются без использования этой формулы. Например, можно применить формулы сложения вероятностей. Однако объем вычислений будет просто нереальным.

Пример 1. Наблюдениями установлено, что в некоторой местности в сентябре бывает 12 дождливых дней. Какова вероятность того, что из случайно взятых в этом месяце 8 дней 3 дня окажутся дождливыми?

Решение.

$$P_8(3) = C_8^3 \left(\frac{12}{30}\right)^3 \left(1 - \frac{12}{30}\right)^{8-3} = \frac{8!}{3!(8-3)!} \left(\frac{2}{5}\right)^3 \left(\frac{3}{5}\right)^5 = 56 \cdot \frac{8}{125} \cdot \frac{243}{3125} = \frac{108864}{390625} \approx 0,2787$$

Ответ: 0,2787.

Пример 2. Что вероятнее – выиграть 2 партии из 4 или 3 из 6 в шахматы, если игроки равносильные?

Решение: Играют равносильные шахматисты, поэтому вероятность выигрыша $p=1/2$; следовательно, вероятность проигрыша q также равна $1/2$. Так как во всех партиях вероятность выигрыша постоянна и безразлично в какой последовательности будут выиграны партии, то применима формула Бернулли.

Найдем вероятность того, что две партии из четырех будут выиграны:

$$P_4(2) = C_4^2 p^2 q^2 = 4 \cdot 3 / (1 \cdot 2) (1/2)^2 (1/2)^2 = 6/16$$

Найдем вероятность того, что будут выиграны три партии из шести:

$$P_4(3) = C_6^3 p^3 q^3 = 6 \cdot 4 \cdot 5 / (1 \cdot 2 \cdot 3) (1/2)^3 (1/2)^3 = 5/16$$

Так как $P_4(2) > P_6(3)$, то вероятнее выиграть две партии из четырех, чем три из шести.

Пример 3. Вероятность приема радиосигнала при каждой передаче равна 0,8. Найти вероятность того, что при пятикратной передаче сигнал будет принят ровно 4 раза.

Ответ: 0,41.

Пример 4. Монета подбрасывается 10 раз. Найти вероятность того, что «герб» выпадает ровно 8 раз. *Ответ:* 0,044.

Пример 5. Вероятность того, что во время эпидемии гриппа понадобятся услуги скорой помощи на протяжении каждых 6 суток равна $p=0,75$. Следовательно, вероятность того, что в течение суток не будет ни одного вызова равна $q = 1 - p = 1 - 0,75 = 0,25$. Найти вероятность того, что в продолжении 6 суток услуги скорой помощи понадобятся 4 раза подряд.

Искомая вероятность по формуле Бернулли равна

$$P_6(4) = C_6^4 p^4 q^2 = C_6^2 p^4 q^2 = \frac{6 \cdot 5}{1 \cdot 2} (0,75)^4 \cdot (0,25)^2 = 0,30$$

Пример 6. Студент отвечает на 4 дополнительных вопроса при сдаче экзамена. Вероятность правильного ответа на каждый вопрос будем считать равной $p = 1/4$.

Предполагая, что все ответы-события независимые, найти вероятность того, что будут даны хотя бы два правильных ответа.

Решение: A = (хотя бы два правильных ответа) – это 2, 3 или 4. Так как $p = 1/4$, то $q = 1 - 1/4 = 3/4$ – вероятность неправильного ответа на вопрос. Эту задачу удобно решать, используя противоположные события, т.е. пользуясь равенством: $P(A) = 1 - [P_4(0) + P_4(1)]$:

$$P_4(0) = C_4^0 p^0 q^4 = 1 \cdot 1 \cdot \left(\frac{3}{4}\right)^4 = \frac{81}{256}$$

$$P_4(1) = C_4^1 p^1 q^3 = 4 \cdot \frac{1}{4} \cdot \left(\frac{3}{4}\right)^3 = \frac{27}{64}$$

$$P(A) = 1 - \left[\frac{81}{256} + \frac{27}{64} \right] = 1 - \frac{189}{256} = \frac{67}{256}$$

Актуализация знаний

Начнем нашу игру с «Биржи ума», которая позволит вам заработать первоначальный капитал (умы) за минимальное время и без особых усилий. У каждой команды на игровом столе находятся сигнальные карточки, с написанными на них буквами. Вам будут предложены вопросы и 4 варианта ответов, только один из которых правильный. По истечении 5–10 секунд вы отвечаете букву, которая на ваш взгляд является правильным ответом. За каждый правильный ответ вы получаете 2 фишки – 2 ума.

Тур 1. Веселый тест

1. В ящике 5 апельсинов и 4 яблока. Наудачу выбираются 3 фрукта. Какова вероятность, что все три фрукта – мандарины?

- А) 0,5
- Б) 0,77
- В) нет правильного ответа
- Г) 1,5

2. В ящике 10 красных и 5 синих пуговиц. Вынимаются наудачу 11 пуговиц. Какова вероятность, что пуговицы будут одноцветными?

- А) 0,09
- Б) нет правильного ответа
- В) 0,55
- Г) 0,25

3. Назовите формулу классической вероятности

- А) $P(A) = m/n$
- Б) $P(A) = n!$
- В) $P(A) = (n/m)$
- Г) $P(A) = (A) + (B)$

4. Назовите формулу перестановки

- А) $P(A) = n! + m!$
- Б) $A_m = n \cdot (n-1) \cdot \dots \cdot (n-m+1)$
- В) $C_k = A_k / P_k = n! / (n-k)! \cdot k!$
- Г) $P_n = n! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot (n-1) \cdot n$

5. Назовите формулу размещения

- А) $C_k = A_k / P_k = n! / (n-k)! \cdot k!$

- Б) $A_m = n \cdot (n-1) \cdot \dots \cdot (n-m+1)$
- В) $P_k = n! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot (n-1) \cdot n$
- Г) $P(A+B) = P(A) + P(B)$

6. Назовите формулу сочетания

- А) $C_k = A_k / P_k = n! / ((n-k)! \cdot k!)$
- Б) $A_m = n \cdot (n-1) \cdot \dots \cdot (n-m+1)$
- В) $P_k = n! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot (n-1) \cdot n$
- Г) $P(A+B) = P(A) + P(B)$

7. Что показывает n в формуле классической вероятности?

- А) число всех событий
- Б) число благоприятствующих событию исходов
- В) число всех элементарных равновероятных исходов
- Г) число произошедших событий

8. Что обозначает m в формуле классической вероятности?

- А) число всех событий
- Б) число благоприятствующих событию исходов
- В) число всех элементарных равновероятных исходов
- Г) число произошедших событий

9. Каждому из описанных событий (левый столбец) поставьте в соответствие верный вид (правый столбец).

- | | |
|---|-------------------------|
| А) Из 25 учеников класса трое справляют день рождения 15 января. | 1) Достоверное событие. |
| Б) Из 25 учеников класса трое справляют день рождения 30 февраля. | 2) Случайное событие. |
| В) 25 учеников в классе старше 7 лет. | 3) Невозможное событие. |

10. Теорема сложения вероятностей для несовместных событий имеет вид...

11. Теорема сложения вероятностей для совместных событий имеет вид...

12. Теорема умножения вероятностей для независимых событий имеет вид...

13. Теорема умножения вероятностей для зависимых событий имеет вид...

14. Формула полной вероятности имеет вид...

Производится подсчет фишек.

Учитель: Наша работа на «Бирже ума» продолжается.

Тур 2. Математическая разминка (слайды)

Я называю вам три определения к одному математическому понятию. Если вы угадываете слово с первой попытки, зарабатываете 3 ума, со второй попытки – 2 ума, с третьей попытки – 1 ум.

1 ком. – Архимед это просил, а ему не дали.

- Бывает ...зрения.
- Ставится в конце. (Точка)

2 ком. – Она нужна, чтобы не говорить глупостей.

- Когда одно вытекает из другого.
- Бывает математическая, а бывает и женская. (Логика)

1 ком. – Его платят в банке.

- Мама говорит, что больше тридцати – это грабеж.
- Пишется, как-будто ноль делят на ноль. (Процент)

2 ком. – На них разбивают решение.

- Есть в спектакле.
- Бывают арифметические. (Действия)

1 ком. – Им все кончается.

- Если бы его не было, никто бы ничего не учил.
- Бывает выпускной, а бывает вступительный. (Экзамен)

2 ком. – Они есть для массы, длины, тока – для всего.

- Самое первое число.
 - Не двойка, а еще хуже. (Единица)
-

Тур 3. Основная игра (слайды)

Учитель: Итак, команды свои капиталы пополнили. Приступаем к основной игре.

Правила игры: Прежде, чем будет задан очередной вопрос, каждая команда должна сделать на него ставку. Ставка делается с помощью умов (фишек) по собственному усмотрению команды, таким образом, на кону собирается определенное количество умов, которое и получит команда, верно ответившая на вопрос. Право первой отвечать на вопрос имеет команда, которая сделала наибольшую ставку. Если отвечает неправильно, то право ответить имеет другая команда, с наибольшей ставкой. В том случае, если ни одна из команд не даст правильного ответа, умы переходят в собственность владельцев казино, т.е. мою. За подсказки взимается штраф в размере 5 умов.

Учитель: Делайте ваши ставки, господа! Ставки сделаны. Ставок больше нет. Сыграла ставка команды... (и так перед каждым вопросом).

1. Баскетболист забрасывает мяч в корзину с вероятностью попадания $P = 0,4$. Что вероятнее: ожидать попадание трех мячей при четырех бросках или попадание четырех мячей при шести бросках?

Ответ:

2. Всхожесть семян данного сорта растений оценивается вероятностью 0,8. Найти вероятность, что из пяти посеянных семян взойдет не меньше четырех. *Ответ:* 0,74.

3. Вероятность того, что расход электроэнергии на протяжении одних суток не превысит установленной нормы равна 0,75. Найти вероятность того, что в ближайшие шесть суток расход электроэнергии в течение четырех суток не превысит норму.

Ответ:

4. В цехе имеется шесть моторов. Для каждого мотора вероятность того, что он в данный момент включен равна 0,8. Найти вероятность того, что в данный момент: а) включено 4 мотора; б) включены все моторы, в) выключены все моторы.

Ответ: а) 0,246; б) 0,262; в) 0,000064.

5. В семье 6 детей. Найти вероятность, что в данной семье не менее двух мальчиков, но не более четырех. Считать вероятность рождения мальчика и девочки 0,5.

Ответ:

6. Самолет имеет 4 двигателя. Вероятность нормальной работы каждого двигателя равна 0,95. Найти вероятности того, что в полете могут возникнуть неполадки в одном из двигателей?

Ответ:

7. Среди 10 учебников 3 с вырванными страницами. На группу выдано 6. Какова вероятность, что среди них не более одного испорченного?

Ответ:

8. Студенты выполняют контрольную работу. Для получения положительной оценки достаточно решить 2 задачи из 3, написанных на карточке. Для каждой задачи зашифровано 5 различных ответов, из которых только один правильный. Студент плохо знает материал и поэтому выбирает материал наугад. Какова вероятность, что он получит положительную оценку?

Ответ:

9. В ячейку памяти ЭВМ записывается 8-разрядное двоичное число. Значения 0 и 1 в каждом разряде появляются с равной вероятностью. Найти вероятность того, что в двоичном числе количество единиц будет больше 2?

Ответ:

10. Вероятность выигрыша в лотерею на один билет равна 0,2. Куплено 12 билетов. Найти наивероятнейшее число выигравших билетов и соответствующую вероятность.

Ответ:

Подведение итогов игры

1. Подсчет фишек. Объявление победителей. Выставление оценок за работу на уроке.

2. Домашнее задание.

№ 1. Вероятность того, что образец бетона выдержит нормативную нагрузку, равна 0,9. Какова вероятность того, что из 7 образцов испытание выдержат ровно 5?

Ответ: $P_{7,5} = 0,124$

№ 2. Вероятность заболевания гриппом во время эпидемии равна 0,4. Какова вероятность того, что из 6 сотрудников фирмы заболеют ровно 4?

Ответ: $P_{6,4} = 0,138$

№ 3. Определить вероятность того, что в семье, имеющей 5 детей, будет 3 девочки и 2 мальчика. Вероятность рождения мальчика и девочки предполагаются одинаковыми.

Ответ: $P_{5,3} = 0,3$

*Елена Евгеньевна Ломтева,
преподаватель географии,
ГПОУ «Донецкое училище олимпийского резерва им. С. Бубки»,
г. Донецк*

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ТЕМЕ «АВСТРАЛИЯ»

Игра предназначена для учеников 11-х классов и студентов 1-го курса.

Цели и задачи:

- способствовать обобщению и закреплению знаний обучающихся о природе, населении, хозяйстве и уникальности Австралии;
- проверить и оценить знания и умения обучающихся по теме “Австралия”;
- способствовать развитию логического мышления, умения быстро и правильно излагать свои мысли при ответах на поставленные вопросы, умения общаться в коллективе, отстаивать свою точку зрения;
- посредством элементов игры, соревнования и проблемных вопросов способствовать повышению интереса обучающихся к географии;
- способствовать нравственному воспитанию обучающихся, формируя у них любовь к уникальной природе Земли, экологическое сознание;
- способствовать развитию географического мышления, то есть научить их мыслить комплексно и пространственно, решать доступные им географические проблемы.

Организация и порядок проведения. Продолжительность игры – один урок (40 минут). С правилами игры обучающихся желательно ознакомить заранее, а на уроке лишь напомнить их. Класс делится на 4 команды. При формировании команд учитываются взаимоотношения обучающихся, их совместимость, уровень знаний, организаторские возможности капитанов команд. Команды выбирают себе капитанов.

Ведущий (преподаватель) назначает научного эксперта, в обязанности которого входят проверка письменных заданий и подсчет баллов за правильные ответы.

Игра начинается одновременно во всех командах и состоит из 7 раундов. В каждом раунде команда старается набрать максимальное количество баллов. В конце урока подсчитывается сумма баллов для каждой команды за всю игру, исходя из которой все члены команды получают соответствующую оценку в журнале.

Чтобы получить в журнал оценку «5», команде нужно набрать не менее 70 баллов, «4» – не менее 60 баллов, «3» – не менее 50 баллов.

Оценка ответов. Каждое правильное слово, занесенное в кроссворд (1, 2, 3 раунды) оценивается в 1 балл. Устные ответы (4, 5, 6, 7 раунды) оцениваются следующим образом: за правильный ответ – 15 баллов, за не совсем точный и уверенный ответ – 10 баллов, за ответ со значительными погрешностями – 5 баллов.

Ход игры. Игра начинается по сигналу преподавателя. Команды одновременно получают задания от ведущего (в письменном виде). На каждый раунд отводится определенное время. Чтобы перейти к следующему раунду, необходимо ответить на все вопросы.

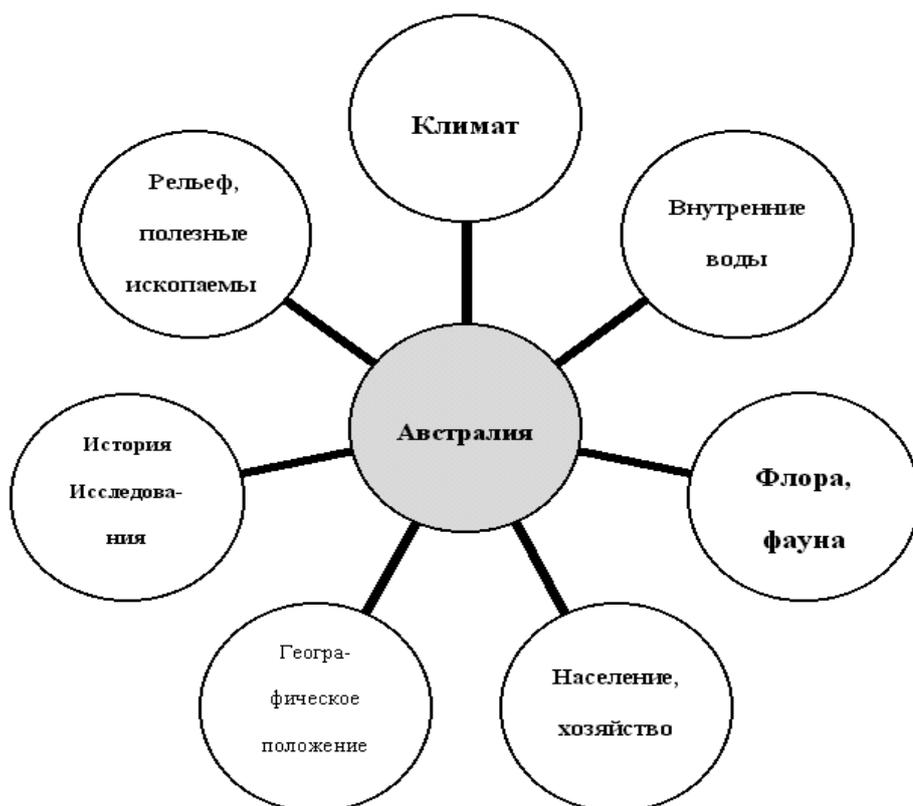
На доске в таблицу записываются баллы, которые заработали команды в каждом раунде.

После получения задания все члены команды начинают обсуждать ответ. Но по истечении указанного в каждом раунде срока, обсуждение должно закончиться,

а капитан или сам отвечает на вопрос, или поручает ответ какому-либо члену команды (4, 5, 6, 7 раунды). В 1, 2, 3 раундах капитану нужно сдать лист с кроссвордом.

Все 7 раундов посвящены Австралии и представляют собой отдельные тематические смысловые блоки.

Рекомендации. Во время обсуждения может быть включена музыка. Урок также можно представить в виде виртуального путешествия по Австралии на колесе обозрения. Причем колесо обозрения обладает одной особенностью – оно продолжает крутиться до тех пор, пока все команды не ответят на вопросы раунда. При таком подходе для обучающихся целью урока может стать совершение путешествия по Австралии на колесе обозрения, что еще больше повышает заинтересованность в игре и стимулирует повышение интереса к географии.



Задания (с ответами)

В 1, 2, 3 раундах задание – вписать в кроссворд нужные слова. Время – 3 минуты. В 4, 5, 6, 7 раундах – устно ответить на вопрос. Время на обсуждение – 2 мин., а на ответ – 1 мин.

1 раунд «Географическое положение Австралии»

1. Самая восточная точка Австралии
2. Крупный остров, расположенный севернее Австралии
3. Самая южная точка Австралии
4. Самая западная точка Австралии
5. Пролив между Австралией и Новой Гвинеей
6. Море, омывающее северо-восточные берега Австралии
7. Самая северная точка Австралии
8. Остров, расположенный к югу от Австралии

1 О А О О О О
 2 О О В О О О О О О О О
 3 О О О О - О С О - О О О О О
 4 О Т О О - О О О О О
 5 О О Р О О О О О
 6 О А О О О О
 7 О О О О Л О О О О О
 8 И О О О
 9 О О О О О О О О Я

(Правильные ответы: 1 – Байрон; 2 – Новая Гвинея; 3 – Саут-Ист-Пойнт; 4 – Стип-Пойнт; 5 – Торресов; 6 – Басов; 7 – Коралловое; 8 – Йорк; 9 – Тасмания)

2 раунд «История открытия и исследования Австралии»

1. Голландский мореплаватель, открывший северные берега Австралии в 1644 году
2. Так назвал Австралию Абель Тасман
3. Английский мореплаватель, открывший восточное побережье Австралии в 1770 году
4. Английский исследователь, который назвал Австралию Австралией в 1814 году
5. Первые переселенцы, с которых началось заселение Австралии в 18 веке
6. Русский путешественник и этнограф, который жил и работал в Австралии в 19 веке
7. Животные, завезенные в Австралию в 1859 г., и которые «страшней, чем наводнение»
8. Так назвал Австралию Джеймс Кук
9. Так была названа Австралия еще за 200 лет до открытия

1 О О О О О О А О О О О
 2 О О В О О О О О О О О О О
 3 О О О О О С О О О
 4 О О Т О О О О О О О О О О
 5 О Р О О О О О О О О О О
 6 О О О О О О О О - О А О О О О
 7 О О О О Л О О О
 8 О О О О И О О О О О О О О О О
 9 О О О О О О О О О О Я О О О О О О О О О О

(Правильные ответы: 1 – Абель Тасман; 2 – Новая Голландия; 3 – Джеймс Кук; 4 – Мэтью Флиндерс; 5 – Преступники; 6 – Миклухо-Маклай; 7 – Кролики; 8 – Новый Южный Уэльс; 9 – Неведомая Южная Земля)

3 раунд «Рельеф и полезные ископаемые Австралии»

1. Плоскогорье на западе Австралии
2. Горный хребет на востоке Австралии
3. Самая высокая точка Австралии
4. Нерудное полезное ископаемое Австралии
5. Скала в центре Австралии, знаменитая игрой цветов
6. Нерудное полезное ископаемое Австралии
7. Рудное полезное ископаемое Австралии
8. Горы на юго-востоке Австралии
9. Низменность в Австралии

1 0 0 0 0 0 0 0 0 – А 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
2 0 0 0 0 0 0 0 0 В 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3 0 0 С 0 0 0 0 0 0
4 0 0 0 Т О
5 0 0 0 Р О
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 О А О
7 0 0 Л 0 0 0
8 0 0 0 0 0 0 0 0 И 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Я

(Правильные ответы: 1 – Западно-Австралийское; 2 – Большой Водораздельный; 3 – Косцюшко; 4 – Нефть; 5 – Улуру; 6 – Природный газ; 7 – Золото; 8 – Австралийские Альпы; 9 – Центральная)

4 раунд «Климат Австралии»

Вопрос № 1. Где в Австралии круглый год выпадают обильные осадки и почему?

Ответ: На восточных склонах Большого Водораздельного хребта из-за постоянных пассатов с Тихого океана, которые приносят влагу.

Вопрос № 2. Почему Австралия – самый сухой материк?

Ответ: Во-первых, она почти вся расположена в тропических широтах, во-вторых, горы на востоке препятствуют влиянию на климат влажных пассатов с Тихого океана, в-третьих, Австралия – самый низкий материк.

Вопрос № 3. Как бы изменился климат Австралии, если бы на востоке не было гор и почему?

Ответ: Климат стал бы более влажным на всей территории, потому что горы не препятствовали бы продвижению юго-восточных влажных пассатов с Тихого океана.

Вопрос № 4. Какие постоянные ветры, в какое время года и как влияют на климат Австралии?

Ответ: На востоке круглый год пассаты с Тихого океана приносят влагу, а на юго-западе западный перенос приносит влагу зимой (когда у нас лето).

5 раунд «Внутренние воды Австралии»

Вопрос № 1. Почему все австралийские озера на карте показаны пунктиром и окрашены в малиновый цвет, а почти все реки тоже показаны пунктиром?

Ответ: Из-за жаркого и сухого климата, сильного испарения озера становятся солеными и часто пересыхают, и реки тоже пересыхают. На карте же всегда соленые озера обозначают малиновым цветом, а пересыхающие озера и реки – пунктиром. Временные водотоки в Австралии называют криками.

Вопрос № 2. Как вы думаете, почему самое большое по площади озеро Австралии – Эйр – расположено на Центральной низменности, в самом сухом месте материка?

Ответ: Во-первых, это самое низкое место, куда стекает дождевая вода; во-вторых, здесь ближе всего к поверхности подходят грунтовые воды, которые тоже питают озеро.

Вопрос № 3. Как вы думаете, почему Австралия, будучи самым сухим материком, очень богата подземными водами. Почему их нельзя использовать для питья?

Ответ: В рельефе Австралия напоминает блюдце с приподнятыми краями, следовательно, можно предположить, что подобным образом залегают и водоупорные пласты (понижаясь к центру); поэтому подземные воды преимущественно не стекают в океан, а накапливаются в центральном понижении. Из-за жаркого и сухого климата подземные воды испаряются, а соли накапливаются, и это приводит к засолению подземных вод (поэтому их нельзя использовать для питья).

Вопрос № 4. Предположите, как бы изменилась речная сеть Австралии, если бы на востоке исчезли горы?

Ответ: Если бы на востоке исчезли горы, то климат стал бы влажнее, следовательно, в Австралии стало бы больше рек (и меньше криков).

6 раунд «Флора и фауна Австралии»

Вопрос № 1. Перечислите природные зоны Австралии. Какая из них преобладает и почему?

Ответ: Пустыни, полупустыни, саванны, влажные тропические леса. Преобладают пустыни, так как Австралия почти целиком находится в тропическом климатическом поясе с жарким и сухим климатом.

Вопрос № 2. Почему Австралия не дала миру ни одного культурного растения и домашнего животного?

Ответ: Местные жители – аборигены – не знали, что такое земледелие и животноводство, а занимались охотой, рыболовством и собирательством.

Вопрос № 3. Объясните, почему при всей уникальности органического мира Австралии, говорят о бедности видового состава растений и животных этого материка?

Ответ: Очень долгое время Австралия развивалась изолированно от других материков, и поэтому не могла обмениваться видами растений и животных с другими материками. В самой же Австралии очень однородные условия для формирования большого спектра видов. Поэтому флора и фауна Австралии уникальна, но бедна количеством различных видов.

Вопрос № 4. Объясните, почему Австралию называют огромным природным заповедником?

Ответ: Очень долгое время Австралия развивалась изолированно, поэтому на материке много эндемиков (животных и растений, нигде больше не встречающихся

на Земле). Например, эвкалипт, кенгуру, ехидна, утконос. Благодаря изолированности и отсутствию хищников, в Австралии сохранились многие животные, которых ученые считали вымершими (например, яйцекладущие млекопитающие – утконос и ехидна).

7 раунд «Население и хозяйство Австралийского Союза»

Вопрос № 1. Что вы знаете об австралийских городах?

Ответ: Интересно, что крупнейшие города Австралии – Сидней (4 млн. чел.), Мельбурн (3 млн. чел.), а столица “не имеет населения” – Канберра (300 тыс. чел.). Самый старый город – Сидней – именно с него и началось заселение Австралии. Основан он был в 1788 году. В городе есть единственное в Австралии метро. Символ Сиднея – здание Оперного театра, напоминающее то ли раковину, то ли паруса. Большая часть населения проживает в городах.

Вопрос № 2. Что вы знаете о национальном составе населения Австралии?

Ответ: Население Австралии – 18 млн. чел. – представлено коренным населением (аборигенами, принадлежащими к австралоидной расе, их меньшинство – 3 %) и пришлым населением (англо-австралийцами, принадлежащим к европеоидной расе, их большинство). Официальный язык – английский. Считается, что аборигены живут в Австралии 40 тыс. лет.

Вопрос № 3. Какова закономерность размещения населения Австралии?

Ответ: Население размещено неравномерно, средняя плотность – 2 чел./кв. км. Самая высокая плотность – на востоке, юго-востоке и юго-западе (там, где выпадает больше осадков и благоприятный климат).

Вопрос № 4. Чем занимается население Австралии? Что вывозится из Австралии в другие страны мира?

Ответ: Развиты: горнодобывающая промышленность (добыча полезных ископаемых – угля, нефти, природного газа, железных руд и руд цветных металлов, золота, платины), пищевая промышленность, овцеводство, садоводство, зерновое хозяйство. На мировой рынок Австралия поставляет шерсть, продовольствие (пшеницу, мясо, сахар, фрукты) и полезные ископаемые.

На доске заполняется таблица:

Раунд	Команда № 1	Команда № 2	Команда № 3	Команда № 4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
Сумма баллов				

*Елена Богдановна Мачкарина,
преподаватель высшей квалификационной категории,
ГПОУ «Донецкий техникум промышленной автоматики»
г. Донецк*

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

«РЕШЕНИЕ ЗАДАНИЙ ПО ТЕМЕ «МАТРИЦЫ И ДЕЙСТВИЯ НАД НИМИ»

по дисциплине ЕН.01 Математика
(математический и общий естественнонаучный учебный цикл)
для экономических специальностей
38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям), 38.02.07 Банковское дело,
09.02.05 Прикладная информатика (в экономике)

Без математического образования и математической грамотности немислимо развитие всех направлений общества. В ГПОУ ДТПА математика изучается в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта и реализацией образовательных программ, с учетом профиля получаемого профессионального образования при подготовке квалифицированных специалистов среднего звена. Задача преподавателей математики состоит в том, чтобы вооружить студентов основами математических знаний и умений в том объеме, который необходим в их повседневной жизни, практической деятельности, для сознательного усвоения дисциплин профессионального цикла, ведь сегодня речь идет о подготовке специалистов завтрашнего дня, конкурентоспособных в мировом масштабе, умеющих творчески, оперативно решать нестандартные учебные, научные, производственные задачи с максимально значимым эффектом как для себя, так и в целом для общества.

Тема: Решение заданий по теме «Матрицы и действия над ними».

Образовательная цель: Обобщение и систематизация теоретических знаний, практических умений и навыков по теме «Матрицы и действия над ними» в игровой форме. Решение прикладных задач с помощью матричного исчисления.

Развивающая цель: Развивать продуктивное мышление, способствовать развитию логического мышления, развитию умения обобщать полученные знания и активизировать мыслительную деятельность обучающихся.

Воспитательная цель: Воспитание стремления к совершенствованию своих знаний. Формирование умений коллективного поиска ответов на поставленные вопросы. Продолжать прививать чувство ответственности за качество выполняемой работы, чувство самоконтроля и самокритичности при выполнении работы. Формирование устойчивых интересов к профессии и профессиональных качеств.

Задача занятия: научить с помощью игровых технологий логике экономического мышления.

Основные знания и умения: *Знать* основные понятия и определения матричного исчисления. *Уметь* выполнять действия над матрицами, *иметь представление* о решении прикладных задач с помощью матричного исчисления.

Вид занятия: Практическое занятие.

Тип занятия: Обобщение и систематизация знаний. Применение знаний, умений и навыков.

Методы и формы проведения занятия: Репродуктивный метод, частично-поисковый метод. Игровые технологии состязательного характера.

Методическое обеспечение: Рабочая программа дисциплины, опорный конспект лекций, рабочие тетради, задания.

Оснащение, ресурсы: Мультимедийный проектор, экран, компьютерное оснащение – авторский демонстрационный материал (компьютерные слайды презентации).

Продолжительность занятия: академическая пара.

План занятия:

I. Организационный этап.

1. Приветствие студентов и отчет старосты об отсутствующих.

2. Проверка готовности аудитории к занятию.

II. Применение знаний, умений и навыков.

1. Объявление темы и цели занятия.

2. Мотивация познавательной деятельности: На данном занятии в игровой форме обобщим и систематизируем теоретические знания в форме блиц-турнира; практические умения и навыки при работе с матрицами, определителями в ходе проведения игры «Поле чудес» (расшифровки пословицы) и решения прикладных задач, которые направлены на формирование у обучающихся навыков построения и исследования математических моделей реальных процессов и способствуют логическому мышлению, творческому подходу к решению задачи (умение оценивать полученный результат, прогнозировать исход сложившейся ситуации, сравнивать, анализировать, контролировать правильность полученных выводов), имитируя рабочее место на предприятии (плановый отдел, финансовый отдел, бухгалтерия).

3. Актуализация опорных знаний: блиц-турнир.

4. Решение заданий: игра «Поле чудес», решение прикладных задач.

IV. Подведение итогов занятия.

ХОД ЗАНЯТИЯ

Перед входом в аудиторию студенты делятся на 3 команды, вытягивая разноцветный жребий, соответственно ему занимают места в аудитории. Предлагается приветствие в команде друг друга и между командами.

На протяжении занятия студенты постоянно принимают активное участие в работе – за это получают баллы в маршрутном листе занятия (табл. 1). Критерии: математическая речь (правильность и четкость устных ответов), логическая последовательность и правильность решения заданий.

Таблица 1. Маршрутный лист занятия

Студент _____	
Задания	Количество баллов
Теоретический блиц-турнир (рефлексия) (за правильный ответ – 1 б)	
Рецензирование ответов (1 б)	
Решение заданий (1-5 б)	
Участие в игре (за правильный ответ – 2 б)	
Активность на протяжении занятия (1 б)	
Творческое домашнее задание: презентации, рефераты (5 б)	
Общее количество баллов	

1 тур. Теоретический блиц-турнир – (15 мин. с рецензированием ответов).

1. Что называется матрицей?
2. Как определяют размерность матрицы?
3. Какая матрица является матрицей-строкой?, матрицей-столбцом?
4. Какая матрица называется квадратной?

5. Какая матрица называется единичной?
6. Что значит транспонированная матрица?
7. В чем состоит обязательное условие существования произведения матриц?
8. Обладает ли произведение матриц коммутативностью?
9. Как умножить матрицу на число?
10. Как сложить две матрицы?
11. Как возвести в степень матрицу?
12. Какие матрицы называются равными?
13. Какая матрица называется невырожденной?
14. Какая матрица называется вырожденной?
15. Всякая ли матрица имеет обратную матрицу?
16. Как проверить, правильно ли найдена обратная матрица?
17. Сформулировать правило вычисления определителя второго порядка.
18. Чему равен определитель матрицы, если элементы одной строки определителя равны элементам другой строки?
19. Чему равен определитель матрицы, если элементы одной строки определителя соответственно пропорциональны элементам другой строки?
20. Какие существуют методы вычисления определителя третьего порядка?

2 тур. *Проведение игры «Поле чудес».* Продолжительность 15 минут. Наша задача – разгадать пословицу, которая будет для студентов жизненной заповедью. Каждому студенту выдается карточка с заданиями (табл. 2). В таблице 3 под номером задания правильный ответ и буква с указанием позиции для расшифровки пословицы.

Таблица 2. Задания игры «Поле чудес»

1. Найти $A+B$ $A = \begin{pmatrix} 2 & -1 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$ $B = \begin{pmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 5 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 3 & -1 \\ 7 & 4 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 3 & 3 \\ 7 & 9 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 3 & 2 \\ 7 & 9 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 2 & -1 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$
2. Найти $A - B$ $A = \begin{pmatrix} 5 & 7 \\ -2 & 8 \end{pmatrix}$ $B = \begin{pmatrix} 1 & 4 \\ 0 & 5 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 4 & 3 \\ 2 & 3 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 4 & 3 \\ -2 & 3 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 5 & 7 \\ 2 & 8 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 1 & -1 \\ 0 & 4 \end{pmatrix}$
3. Найти $A+B$ $A = \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ 6 & 3 \end{pmatrix}$ $B = \begin{pmatrix} 4 & 3 \\ -2 & 2 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 4 & 4 \\ 8 & 5 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 4 & 4 \\ 4 & 5 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 0 & 3 \\ 6 & 5 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 2 & -1 \\ 4 & 5 \end{pmatrix}$
4. Найти $2A$ $A = \begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 4 & -4 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 4 & -4 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 6 & -2 \\ 8 & -8 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 6 & 2 \\ 8 & -8 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 2 & -1 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$
5. Найти $4B$ $B = \begin{pmatrix} 2 & 5 \\ 1 & 3 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 8 & 20 \\ 4 & 4 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 8 & 20 \\ 4 & 12 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 2 & 5 \\ 1 & 3 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 2 & 1 \\ 4 & 4 \end{pmatrix}$
6. Найти $2A$ $A = \begin{pmatrix} 2 & 3 \\ 1 & -4 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 2 & 1 \\ 3 & -4 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 4 & 6 \\ 1 & -8 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 4 & 6 \\ 2 & -8 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 5 & -1 \\ 0 & 3 \end{pmatrix}$
7. Найти A^2 $A = \begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 2 & 5 \end{pmatrix}$			

1) $\begin{pmatrix} 9 & 1 \\ 4 & 25 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 11 & 8 \\ 16 & 27 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 6 & 2 \\ 4 & 10 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$
8. Найти A^2 $A = \begin{pmatrix} 2 & 3 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 3 & 1 \\ 4 & 4 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 4 & 9 \\ 25 & 16 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 19 & 18 \\ 30 & 31 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 2 & -1 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$
9. Найти $A*B$ $A = \begin{pmatrix} 2 & 1 \\ 3 & 4 \end{pmatrix}$ $B = \begin{pmatrix} 5 & 7 \\ 1 & 2 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 11 & 16 \\ 19 & 29 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 10 & 7 \\ 3 & 8 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 4 & 7 \\ 3 & 5 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 4 & -1 \\ 10 & 6 \end{pmatrix}$
10. Найти $B^{-1}E$, где E -единичная матрица второго порядка $B = \begin{pmatrix} 7 & 3 \\ -4 & 8 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 7 & 3 \\ -4 & 8 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 6 & 2 \\ -5 & 7 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 6 & 3 \\ -4 & 7 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 7 & 2 \\ -5 & 8 \end{pmatrix}$
11. Найти $A+E$, где E -единичная матрица второго порядка $A = \begin{pmatrix} 6 & -1 \\ 3 & 4 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 7 & -1 \\ 3 & 5 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 6 & 0 \\ 4 & 4 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 6 & -1 \\ 3 & 4 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 12 & -1 \\ 3 & 8 \end{pmatrix}$
12. Найти $A+E$, где E -единичная матрица второго порядка $A = \begin{pmatrix} 7 & -2 \\ 1 & 5 \end{pmatrix}$			
1) $\begin{pmatrix} 7 & 2 \\ 2 & 5 \end{pmatrix}$	2) $\begin{pmatrix} 6 & 0 \\ 3 & -4 \end{pmatrix}$	3) $\begin{pmatrix} 8 & -3 \\ 2 & 6 \end{pmatrix}$	4) $\begin{pmatrix} 8 & -2 \\ 1 & 6 \end{pmatrix}$
13. Вычислить определитель второго порядка $\begin{vmatrix} 5 & 2 \\ 1 & 0 \end{vmatrix}$			
1) -2	2) 2	3) 3	4) 1
14. Вычислить определитель второго порядка $\begin{vmatrix} -3 & 2 \\ 0 & 3 \end{vmatrix}$			
1) -7	2) 6	3) 0	4) -9
15. Вычислить определитель второго порядка $\begin{vmatrix} 0 & 2 \\ 1 & -3 \end{vmatrix}$			
1) 2	2) -2	3) 0	4) -5
16. Найти x $\begin{vmatrix} 4 & 6 \\ X & 3 \end{vmatrix} = 0$			
1) 2	2) -2	3) 0	4) -5
17. Найти X $\begin{vmatrix} 5 & 3 \\ 5 & X \end{vmatrix}$			
1) 5	2) -3	3) 3	4) -5

Таблица 3. Таблица ответов

Задание	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Ответ	3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	1	4	1	4	2	1	3
Буквы	А	В	Г	Д	Е	И	К	М	О	П	С	Т	У	Ш	Ч	Ь	Я
Позиция букв	5, 15, 17, 23, 32	9	21	28	10	2	22, 31	16, 19	8, 27	25	3, 7, 11, 14	4	29	30	1	13	6

Позиция букв

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Пословица

Ч	И	С	Т	А	Я
С	О	В	Е	С	Т
С	А	М	А	Я	
М	Я	Г	К	А	Я
П	О	Д	У	Ш	К
					А

3 тур. Вы сотрудники предприятий: команда 1 – плановый отдел, команда 2 – финансовый отдел, команда 3 – бухгалтерия. Выбрать начальника отдела, который поможет сотрудникам разобрать прикладные задачи в опорном конспекте (Приложение 1), проконтролировать решение типовой задачи отдела и оценить деятельность каждого сотрудника. Время 40 мин.

Решить задачу с экономическим содержанием:

1. Составить математическую модель в виде матриц.
2. Решить задачу математическими методами.
3. Записать результат (вывод).

Команда 1. Данные о производстве сельскохозяйственных продуктов трех видов: зерно, молоко, мясо (в условных денежных единицах) в двух фермерских хозяйствах нашего региона за 2017 и 2018 гг. приведены в таблицах 1 и 2. Найти:

- а) объемы произведенной продукции за два года;
- б) прирост объемов продукции производства в 2018 г. по сравнению с 2017 г. по видам продукции и фермерским хозяйствам;
- в) матрицу среднегодового производства продуктов.

Пояснить экономический смысл элементов полученных матриц.

Таблица 1

2017 г	Фермерские хозяйства	Зерно	Молоко	Мясо
	г. Новоазовск	1250	456	198
	г. Тельманово	1355	296	248

Таблица 2

2018 г	Фермерские хозяйства	Зерно	Молоко	Мясо
	г. Новоазовск	1586	432	228
	г. Тельманово	1260	296	275

Команда 2. Юзовский металлургический завод (г. Донецк) и Енакиевский металлургический завод (г. Енакиево) выпускают сталь, чугун, металлопрокат. Количество продукции каждого вида, производимые за один восьмичасовой рабочий день, приведены в таблице 1. Данные прибыли (в условных денежных единицах) от реализации единицы каждого вида продукции за три рабочих дня приведены в таблице 2. Составить матрицу прибыли каждого предприятия за каждый рабочий день. Пояснить экономический смысл результата.

Таблица 1

Предприятие	Количество продукции (т)		
	Сталь	Чугун	Металлопрокат
Юзовский металлургический завод	110	213	317
Енакиевский металлургический завод	145	172	345

Таблица 2

Продукция	Прибыль за рабочие дни (условные денежные ед.)		
	Понедельник	Вторник	Среда
Сталь	47,2	65,6	51,6
Чугун	52,6	57,2	48,2
Металлопрокат	46,3	52,6	50,1

Команда 3. Донецкий концерн «АТЛАНТ» (Донецкий комбинат хлебопродуктов, Донецкая макаронная фабрика, Донецкое предприятие «Славолия») изготавливают муку, макаронные изделия, майонез. Выполнить расчет заработной платы, приходящейся на каждый заказ при изготовлении данной продукции, если известны:

- затраты рабочего времени в часах на каждом рабочем месте и на каждое изделие (табл. 1),
- количество продукции (в тоннах) в каждом заказе (табл. 2),
- часовая заработная плата (в руб.) на каждом рабочем месте (табл. 3).

Таблица 1

Изделие	Затраты на рабочем месте				
	1	2	3	4	5
Мука	3	4	3	5	1
Макаронные изделия	2	3	1	5	2
Майонез	0	1	0	2	4

Таблица 2

Заказ	Количество продукции		
	Мука	Макаронные изделия	Майонез
I	1	4	2
II	2	4	3
III	3	1	1

Таблица 3

Рабочее место	Часовая заработная плата
1	1,35
2	1,50
3	1,35
4	1,40
5	1,50

Подведение итогов занятия – 10 мин.

Опорный конспект по решению прикладных задач с помощью матричного исчисления

Задача 1. Данные о производстве сельскохозяйственных продуктов трех видов: зерно, молоко, мясо (в условных денежных единицах) в двух фермерских хозяйствах за 2017 и 2018 гг. приведены в таблицах 1 и 2. Найти:

- а) объемы произведенной продукции за два года;
 - б) прирост объемов продукции производства в 2018 г. по сравнению с 2017 г. по видам продукции и фермерским хозяйствам;
 - в) матрицу среднегодового производства продуктов.
- Пояснить экономический смысл элементов полученных матриц [1, 2].

Таблица 1

2017 г	Фермерские хозяйства	Зерно	Молоко	Мясо
	1	1462	466	200
	2	1400	300	250

Таблица 2

2018 г	Фермерские хозяйства	Зерно	Молоко	Мясо
	1	1600	450	230
	2	1300	320	296

Решение.

Составим матрицы производства сельскохозяйственных продуктов по годам:

$$A_{2017} = \begin{pmatrix} 1462 & 466 & 200 \\ 1400 & 300 & 250 \end{pmatrix} \quad A_{2018} = \begin{pmatrix} 1600 & 450 & 230 \\ 1300 & 320 & 296 \end{pmatrix}$$

- а) Объемы продукции за два года определяются суммой матриц:

$$A_{2017} + A_{2018} = \begin{pmatrix} 1462 + 1600 & 466 + 450 & 200 + 230 \\ 1400 + 1300 & 300 + 320 & 250 + 296 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3062 & 916 & 430 \\ 2700 & 620 & 546 \end{pmatrix}$$

Поясним экономический смысл матрицы: Объемы продукции в первом фермерском хозяйстве составили 3062 усл.ед. зерна, 916 усл.ед. молока, 430 усл.ед. мяса. Объем продукции во втором фермерском хозяйстве составили 2700 усл.ед. зерна, 620 усл.ед. молока, 546 усл.ед. мяса.

- б) Прирост объемов производства в 2018 году по сравнению с 2017 годом определяется разностью матриц:

$$A_{2018} - A_{2017} = \begin{pmatrix} 1600 - 1462 & 450 - 466 & 230 - 200 \\ 1300 - 1400 & 320 - 300 & 296 - 250 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 138 & -16 & 30 \\ 0 & 20 & 46 \end{pmatrix}$$

Отрицательные элементы полученной матрицы показывают, что в данном фермерском хозяйстве объем производства продукта уменьшился, положительные – увеличился, нулевые – не изменился.

- в) Матрицу среднегодового производства продуктов найдем как среднее арифметическое матриц A_{2017} , A_{2018}

$$\frac{\begin{pmatrix} 1462 + 1600 & 466 + 450 & 200 + 230 \\ 1400 + 1300 & 300 + 320 & 250 + 296 \end{pmatrix}}{2} = \frac{\begin{pmatrix} 3062 & 916 & 430 \\ 2700 & 620 & 546 \end{pmatrix}}{2} = \begin{pmatrix} 1531 & 408 & 215 \\ 1350 & 310 & 273 \end{pmatrix}$$

Поясним экономический смысл элементов полученной матрицы: среднегодовое производство продуктов в первом фермерском хозяйстве составляет – 1531 усл.ед. зерна,

408 усл.ед. молока, 215 усл.ед. мяса; во втором фермерском хозяйстве составили – 1350 усл.ед. зерна, 310 усл.ед. молока, 273 усл.ед. мяса.

Задача 2. Два предприятия выпускают коляски, велосипеды, самокаты. Количество продукции каждого вида, производимые за месяц, приведены в таблице 1. Данные прибыли (в условных денежных единицах) от реализации единицы каждого вида продукции за три месяца приведены в таблице 2. Составить матрицу прибыли каждого предприятия за каждый из трех месяцев. Пояснить экономический смысл результата [1].

Таблица 1

Предприятие	Количество продукции (т)		
	Коляски	Велосипеды	Самокаты
1	112	335	217
2	210	165	382

Таблица 2

Продукция	Прибыль за рабочие дни (условные денежные ед.)		
	Апрель	Май	Июнь
Коляски	46,2	64,8	52,6
Велосипеды	52,3	58,1	47,5
Самокаты	45,3	51,4	49,2

Решение.

Составим матрицы:

– Матрица количества продукции каждого вида, производимые за месяц каждым предприятием $A = \begin{pmatrix} 112 & 335 & 217 \\ 210 & 165 & 382 \end{pmatrix}$

– Матрица прибыли от реализации единицы каждого вида продукции в разные месяцы $B = \begin{pmatrix} 46,2 & 64,8 & 52,6 \\ 52,3 & 58,1 & 47,5 \\ 45,3 & 51,4 & 49,2 \end{pmatrix}$

Матрицу прибыли каждого предприятия в любой из рассматриваемых месяцев находим как произведение матриц A и B :

$$A * B = \begin{pmatrix} 112 & 335 & 217 \\ 210 & 165 & 382 \end{pmatrix} * \begin{pmatrix} 46,2 & 64,8 & 52,6 \\ 52,3 & 58,1 & 47,5 \\ 45,3 & 51,4 & 49,2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 34766,7 & 48512,7 & 41854,6 \\ 38779,3 & 48165,3 & 44446,5 \end{pmatrix}$$

Прибыль первого предприятия за реализацию: колясок составит 34766,7 усл.ден.ед., велосипедов – 48512,7 усл.ден.ед., самокатов – 41854,6 усл.ден.ед. По второму предприятию соответствующие прибыли равны – 38779,3; 48165,3; 44446,5 усл.ден.ед.

Задача 3. Выполнить расчет заработной платы, приходящейся на каждый заказ при изготовлении разных деталей, если известны:

а) затраты рабочего времени в часах на каждом рабочем месте и на каждое изделие

Изделие	Затраты на рабочем месте				
	1	2	3	4	5
A	2	1	4	5	0
B	1	4	2	5	2
C	0	1	0	3	4

б) количество изделий (в штуках) в каждом заказе

Заказ	Количество изделий		
	A	B	C
I	0	4	2
II	0	2	4
III	5	1	0

в) часовая заработная плата (в руб.) на каждом рабочем месте

Рабочее место	Часовая заработная плата
1	1,25
2	1,50
3	1,40
4	1,40
5	1,25

Решение: Перейдем от табличной формы записи данных к матричной:

$$a) P = \begin{pmatrix} 2 & 1 & 4 & 5 & 0 \\ 1 & 4 & 2 & 5 & 2 \\ 0 & 1 & 0 & 3 & 4 \end{pmatrix} \quad Q = \begin{pmatrix} 0 & 4 & 2 \\ 0 & 2 & 4 \\ 5 & 1 & 0 \end{pmatrix} \quad Y = \begin{pmatrix} 1,25 \\ 1,50 \\ 1,40 \\ 1,40 \\ 1,25 \end{pmatrix}$$

Y задает зависимость между величиной заработной платы и затратами рабочего времени на каждом рабочем месте, матрица P – зависимость между затратами на рабочем месте и выпуском изделий, тогда произведение $P*Y$ – задает линейную зависимость между выпуском изделий и величиной заработной платы.

$P*Y = \begin{pmatrix} 2 & 1 & 4 & 5 & 0 \\ 1 & 4 & 2 & 5 & 2 \\ 0 & 1 & 0 & 3 & 4 \end{pmatrix} * \begin{pmatrix} 1,25 \\ 1,50 \\ 1,40 \\ 1,40 \\ 1,25 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 16,6 \\ 19,55 \\ 10,7 \end{pmatrix}$ определяет количество изделий в каждом заказе, тогда произведение $Q * (P*Y)$ определяет величину заработной платы, которая приходится на выполнение каждого заказа.

$$Q * (P*Y) = \begin{pmatrix} 0 & 4 & 2 \\ 0 & 2 & 4 \\ 5 & 1 & 0 \end{pmatrix} * \begin{pmatrix} 16,6 \\ 19,55 \\ 10,7 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 99,6 \\ 81,9 \\ 102,55 \end{pmatrix}$$

Ответ: заработная плата для 1 заказа – 99,6 руб.; для 2 заказа – 81,9 руб.; для 3 заказа – 102,55 руб.

Список использованных источников

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.docme.ru/doc/1111018/1780.praktikum-po-resheniyu-zadach-linejnoy-algebry-i-analit>.
2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://eduherald.ru/ru/article/view?id=14118>.

*Тамара Викторовна Муцанова,
методист, преподаватель общепрофессионального
и профессионального циклов,
ГПОУ «Старобешевское ПТУ»,
г. Старобешево*

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЕМОВ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН

Описание игровых методов и приемов на занятии

1. **Название учебной дисциплины** – УМК 01.01 Технология пошива швейных изделий по индивидуальным заказам.

Специальность (шифр и название) – 29.01.07 Портной; курс – 1.

Тема занятия – Классификация машинных швов.

Тип занятия – Представление и усвоение нового учебного материала.

Название игрового приема – КОНСТРУКТОР.

Цель – восприятие обучающимися и первичное осознание нового учебного материала.

Задачи – обеспечить усвоение швейной терминологии; закрепить полученные знания.

Дополнительных игровых материалов не требуется; ориентировочные затраты времени – 10 минут

Большое количество слов в швейной терминологии – сложные, составные. Это – «про-строчить», «рас-строчить», «на-строчить». Они легче запоминаются, если вы усвоите, что они образуются от корневой основы «строчить» путем добавления различных приставок, указывающих на расположение припусков шва или пропорции соединяемых деталей.

Сейчас вы сами проверите, насколько уверенно вы чувствуете себя, когда имеете дело со швейной терминологией.

Вы видите перед собой столбик терминов (написанный на доске или на экране). Вам необходимо привести пример на каждый из них. Итак, сейчас вы письменно определяете технологические термины, которые представлены перед вами. Пожалуйста. (Гонг).

Ваше время истекло (в зависимости от общего уровня группы). Ручки положили на стол. Хорошо. А теперь прослушайте правильное определение терминологии через примеры (ответы на доске или на экране).

Определите, что сделано вами правильно. Итак, внимание... (озвучивается определение терминов). Хорошо. А теперь подсчитайте количество правильных ответов и зафиксируйте это число на своем листке. Пожалуйста. (Гонг).

Спасибо. Тест конструирования швейной терминологии на этом окончен. (Гонг).

2. **Название учебной дисциплины** – УМК 01.01 Технология пошива швейных изделий по индивидуальным заказам.

Специальность (шифр и название) – 29.01.07 Портной, курс – 1.

Тема занятия – Характеристика примерок и их назначение. Порядок и последовательность проведения примерок. Подготовка платьев-блузочного ассортимента к первой и второй примерке.

Тип занятия – Урок закрепления знаний.

Название игрового приема – КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ШПАРГАЛКУ.

Цель – Вторичное осмысливание уже известных знаний; творческое применение обобщенных знаний. Развитие умений студентов по составлению опорных конспектов.

Задачи – закрепить полученные знания через выполнение упражнения с переносом знаний в новые условия и умение выделить главное из общих знаний темы.

Нужно заготовить карточки с технологической последовательностью проведения примерки и выбрать помощника для игры.

Ориентировочное время – 30 минут

Известно, если сделать хорошую шпаргалку, легко и без нее сдать экзамен. Конспектировать учебные материалы пытаются все, но ведь никто не учит искусству краткого, образного и доходчивого отображения учебной информации так, чтобы это было понятно всем. Этому студент учится сам. И все делают это по-своему. Давайте попробуем провести конкурс на лучшую шпаргалку.

Всем раздаем учебный материал, мой помощник определяет тему (например, «Порядок проведения примерки» или «Подготовка к примерке») и каждый в заданное время (10 минут) пытается составить по ней шпаргалку. И не просто шпаргалку, а произведение искусства. В центре шпаргалки постарайтесь изобразить несколько самых главных ключевых понятий. В стороны проведите стрелки, линии. Отрадите, с какими понятиями соотносятся ваши ключевые слова. Можно изобразить рисунки-символы. Можете творить, выдумывать, пробовать. Одно лишь условие: сама шпаргалка должна быть понятна любому из присутствующих.

Спустя заданное время мы устроим конкурс. При этом, в оценке шпаргалок будут участвовать все. Итак, взяли учебники, свои карточки и листы бумаги. Каждый самостоятельно делает шпаргалку, но свое творение пока не публикует. Начали процесс творчества. Прошу. (Гонг).

Время истекает. Сейчас давайте проведем оценку сделанной работы. Для удобства, мой помощник, соберите работы и перетасуйте их. (Гонг). Теперь договоримся: кто кому передает для оценки шпаргалки. Помощник раздает шпаргалки для их оценки каждому. Ставьте на листочке оценку от 0 до 3 баллов. Все шпаргалки вы передаете по кругу своему соседу. Начали оценку (10 минут). (Гонг).

Заканчиваем. Итак, игроки, найдите свою шпаргалку и просуммируйте баллы. Пожалуйста. (Гонг).

Помощник, определите победителей сегодняшнего конкурса (по наибольшему количеству баллов) – первые 3 места. Пожалуйста. (Гонг).

Пусть авторы расскажут о своих замыслах. Просим вас (5 минут). (Гонг).

В заключение подведем итоги (5 мин). (Гонг). Занятие окончено. (Гонг).

Для разнообразия и внесения духа соревновательности, можно разделить группу на подгруппы и тогда это будет СОРЕВНОВАНИЕ НА ЛУЧШУЮ ШПАРГАЛКУ.

УДК 377.1 : 811. 111-26

Ирина Анатольевна Настенко,
преподаватель иностранного языка,
ГПОУ «Енакиевский металлургический техникум»,
г. Енакиево

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА КВЕСТ-ИГРЫ ПО ТЕМЕ «АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ СТРАНЫ»

по дисциплине ОГСЭ.03 Иностранный язык (английский)
специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Квест-игра является эффективной формой организации образовательной деятельности. Она способствует развитию активной, деятельностной позиции обучающегося в ходе решения игровых поисковых заданий.

В ходе реализации квест-игры осуществляется интеграция образовательных областей, комбинирование разных видов деятельности и форм работы. Это позволяет решать образовательные задачи в совместной деятельности преподавателя и студентов, самостоятельной деятельности обучающихся. В этом и заключается актуальность применения квест-игр на занятиях иностранного языка.

Целями проведения квест-игры по указанной теме являются:

- ознакомление студентов со значимостью английского языка как международного;
- ознакомление студентов с англоязычными странами;
- ознакомление студентов с культурой и традициями англоязычных стран;
- совершенствование умений и знаний по английской грамматике.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- вовлечение каждого участника в активный творческий процесс, формирование умения анализировать, сопоставлять, обобщать учебный материал;
- развитие познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне, развития интереса к изучению английского языка;
- воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы, социокультурной компетенции студентов, ответственности за выполненную работу, трудолюбия и усидчивости.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность – задания не должны быть чересчур сложными для студентов.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Использование разных видов деятельности во время прохождения квеста.
4. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Для реализации этих задач особую важность приобретает овладение навыками диалогической и монологической речи на английском языке для выражения своих мыслей с учетом изученного грамматического материала.

Актуальность темы квест-игры – «Англоязычные страны» – обусловлена её непосредственной связью с основной целью обучения по дисциплине ОГСЭ.03 Иностранный язык (английский) в образовательных учреждениях среднего профессионального образования, в том числе и техникуме – получение знаний по английскому языку. Использование приобретённых знаний и умений необходимо для определения студентом своего места в жизни, уточнения своих целей и задач для самореализации, для расширения кругозора студентов.

Оборудование:

- карта с указанным маршрутом;
- таблички с названиями станций;
- лист оценок жюри;
- реквизит на станциях;
- задания для каждой станции;
- сертификаты победителям и участникам;
- призы для награждения;
- персональный компьютер;
- мультимедийный экран;
- англо-русские словари.

Литература для предварительной подготовки:

1. Афанасьева, О. В. Spotlight. Student's Book. Английский язык [Текст] : учебник 10 класс / О. В. Афанасьева [и др.]. – Москва : Просвещение, 2016.

2. Афанасьева, О. В. Spotlight. Student's Book. Английский язык [Текст] : учебник 11 класс / О. В. Афанасьева [и др.] – Москва : Просвещение, 2016.
3. Тимофеев, В. Г. Сборник дидактических материалов и тестов к учебнику английского языка для 11 класса [Текст] / В. Г. Тимофеев. – Москва : Академия, 2008.
4. Тимофеев, В. Г. Рабочая тетрадь к учебнику английского языка для 11 класса [Текст] / В. Г. Тимофеев. – Москва : Академия, 2008.
5. Парахина, А. В. Учебник английского языка для СССуз [Текст] / А. В. Парахина, С. А. Тылкина. – 1987.
6. Бонк, Н. А. Учебник английского языка [Текст] / Н. А. Бонк, Г. А. Котей, Н. А. Лукьянова. – Москва, 1998.
7. Грамматика современного английского языка [Текст] / под ред. А. В. Зеленщикова, Е. С. Петровой. – Санкт-Петербург : Филологический факультет СПбГУ; Москва : Академия, 2003. – 263 с.
8. Макнамара, Т. Языковое тестирование [Текст] / Т. Макнамара. – Москва : RELOD, 2005. – 192 с.

Сценарий квест-игры «Англоязычные страны»

1 этап. Подготовительный (10 минут).

На данном этапе преподаватель приветствует участников и знакомит студентов с правилами прохождения квест-игры.

Квест-игра начинается с жеребьевки. Участники поочередно вытягивают жребий с номером команды – «1», «2» и определяют капитана своей команды.

На каждой станции участники проходят испытания, где отвечают на вопросы викторины, решают кроссворды, устанавливают логические цепочки, а также совершают другие определённые действия, указанные в заданиях для каждой станции. О возможности продолжить путь команде сообщается после выполнения задания на станции. За правильное выполнение заданий на станции команда получает 1 балл, за неправильное выполнение задания – 0 баллов. Жюри фиксирует баллы в листе оценивания (приложение 5).

Капитаны команд получают маршрутные листы с указанием названий станций и последовательностью их прохождения:

1 станция – «Curiosity Land» (страноведческий пазл по англоязычным странам).

Задание: Участники должны построить 5 логических цепочек: флаг-страна-национальность (*Приложение 1*). Задание выполняется участниками команд, а затем на мультимедийном экране появляется слайд с эталоном ответа.

2 станция – «Whose house is it?» (тест-игра).

Задание: Участники должны прочитать текст (*Приложение 2*), описывающий пять домов, и указать какой семье принадлежит дом. После выполнения задания на мультимедийном экране появляется слайд с эталоном ответа.

3 станция – «Great Britain» (кроссворд).

Задание: Участники должны разгадать кроссворд «Великобритания».

4 станция – «English-speaking countries» (текст, задания к тексту).

Задание: 1) ознакомиться с текстом и новой лексикой (*Приложение 3*); 2) ответить на вопросы к тесту письменно; 3) сдать тексты жюри; 4) выполнить задания в карточках (*Приложение 4*): угадать о какой стране идёт речь, наклеить на карточку флаг этой страны из 9 предложенных, найти границы предложений и расставить точки (*Приложение 5*).

5 станция – «Spy Glass» (найти русский эквивалент английской поговорки).

Задание: Участники должны подобрать русский эквивалент английской поговорки (*Приложение 6*). После выполнения задания на мультимедийном экране появляется слайд с эталоном ответа.

II этап. Прохождение станций участниками (40 минут).

На этом этапе команды согласно маршрутному листу проходят задания на станциях. Маршруты команд одинаковы. На каждой станции находится два пакета одинаковых заданий для каждой команды. Команды проходят задания на станциях параллельно.

III этап. Оценивание (5 минут).

Жюри оценивает команды, учитывая скорость прохождения и правильность выполнения задания (*Приложение 7*). Приоритет при оценивании отдается той команде, которая при выполнении заданий не допустила ошибок или допустила наименьшее количество ошибок.

Жюри подводит итоги по выполнению командами заданий квест-игры. Участникам квест-игры в это время предлагается просмотр познавательного видео «17 фактов об английском языке».

IV этап. Подведение итогов (10 минут).

Жюри, подсчитав баллы, объявляет победителя и проводит награждение. При подведении итогов отмечаются как командные заслуги, так и индивидуальные успехи игроков.

Приложение 1

**ПРИЛОЖЕНИЯ
К КВЕСТ-ИГРЕ «АНГЛОГОВОРЯЩИЕ СТРАНЫ»**

Flags	Countries	Nationalities
	The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland	British, Brit, Briton
	England	Englishman Englishwoman
	Scotland	Scot
	Wales	Welshman Welshwoman
	Northern Ireland	Irishman Irishwoman
	The USA	American, North American
	Australia	Australian
	New Zealand	New Zealander
	Canada	Canadian

Read the text describing five houses. Point out whose house is it?

alike	одинаковый, похожий, подобный
upstairs	наверху
chimney	труба
downstairs	внизу
the front door	входная дверь
between	между
on the left	слева

There are five houses in High Street. Five families live in those houses. The houses look alike but there are some differences in them.

The Deans' house has got two windows downstairs.

The Woods' house has got two windows upstairs.

The Fords' house has got two chimneys.

The Bakers' house has got three windows upstairs.

The Cooks' house has got three windows upstairs.

The Woods' house has got three chimneys.

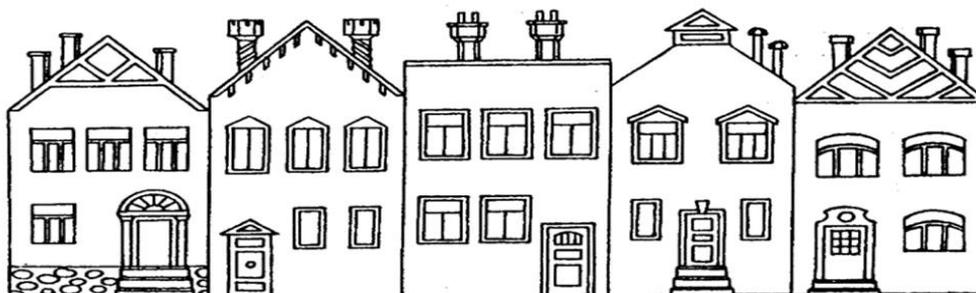
The Deans' house has got the front door between two windows.

The Bakers' house has got one window downstairs.

The Cooks' house has got two windows downstairs.

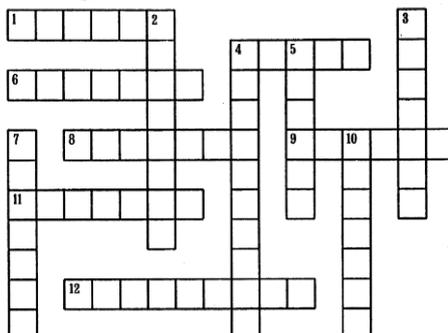
The Fords' house has got the front door on the left.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---





GREAT BRITAIN



Down: 2. One of the 3 parts of Great Britain;
3. The capital of Wales; 4. The largest lake in Great Britain; 5. The capital of the United Kingdom; 7. The abbreviated name for the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland; 10. The capital of Northern Ireland.

Across: 1. The deepest river in Great Britain; 4. One of the 3 parts of Great Britain; 6. One of the highest mountains in Great Britain; 8. One of the 3 parts of Great Britain; 9. The capital of Ireland; 11. One of the largest Islands of the British Isles; 12. The capital of Scotland.



Read the vocabulary to the text

all over the world	во всём мире
to consist of	состоять из
the leading global cities	ведущие мировые города
to set along	располагаться вдоль
to proclaim the independence	провозгласить независимость
to occupy	занимать
the exploration	исследование, освоение
a prisoner	заключённый
to exile to serve the sentence	ссылать отбывать наказание
a large island	большой остров
to announce	объявлять
to gain	добиваться
in the middle	в середине
unique	неповторимый, уникальный

Look through the text

ENGLISH-SPEAKING COUNTRIES

The popularity of the English language

There are over 300 million people in the world speaking English. English is used as an official language (along with Russian, Arabic, Spanish, Chinese, French, Portuguese, and German) in many international organisations. This language is recognized as the state language in a lot of countries *all over the world*.

There are *several* countries in the world where English is a native language. These countries are the United Kingdom, the United States of America, Australia and New Zealand. It is also one of the official languages in Canada.

Great Britain

The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland *consists of* England, Scotland, Wales and Northern Ireland. There are 64 million people in Great Britain whose first language is English (97 % of population). London, the capital of Great Britain, is one of *the leading global cities*. It is the political, economic and cultural centre of the country.

The USA

The history of the USA started with 13 British colonies *set along* the Atlantic coast. On the 4th of July in 1776 they *proclaimed their independence* from Great Britain. Today the country consists of 50 states and the federal District of Columbia, where Washington, the capital of the USA, is located. It is one of the most developed countries in the world, with English being the first language for about 80 % of its population.

Australia

Australia is the only country in the world which *occupies* the whole continent. *The exploration* of the continent began in the late XVIII century when the first British colonies were formed. Australia was a place where *prisoners were serving their sentences in exile*. Today the country is among the most developed countries in the world, with 80 % of the population speaking Australian English.

New Zealand

New Zealand occupies two large islands and many small ones in the south-western part of the Pacific Ocean. First Europeans started visiting New Zealand in the late XVIII century with the territory being *announced* as a British colony in 1788. The country *gained* its independence *in the middle* of the XX century. New Zealand is one of the most beautiful countries in the world with *unique* flora and fauna. English is spoken by more than 96 % of the population.

Canada

The first European colonists came to this country from France. But after that for many years Canada was under British rule until the country gained its independence in the XX century. There are two official languages in Canada. English is the first language for nearly 70 % of Canadians. Canada is the second largest country in the world with rich oil, coal and natural gas fields.

Приложение 5

Card 1

..... is the only country in the world which occupies the whole continent the exploration of the continent began in the late XVIII century when the first British colonies were formed was a place where prisoners were serving their sentences in exile today the country is among the most developed countries in the world, with 80 % of the population speaking English.

Card 2

The first European colonists came to this country from France but after that for many years was under British rule until the country gained its independence in the XX century there are two official languages in it is the second largest country in the world with rich oil, coal and natural gas fields.

Card 3

..... consists of England, Scotland, Wales and Northern Ireland there are 64 million people in Great Britain whose first language is English (97 % of population) London, the capital of Great Britain, is one of the leading global cities it is the political, economic and cultural centre of the country.

Card 4

..... occupies two large islands and many small ones in the south-western part of the Pacific Ocean first Europeans started visiting in the late XVIII century with the territory being announced as a British colony in 1788 the country gained its independence in the middle of the XX century is one of the most beautiful countries in the world with unique flora and fauna English is spoken by more than 96 % of the population.

Card 5

The history of started with 13 British colonies set along the Atlantic coast on the 4th of July in 1776 they proclaimed their independence from Great Britain today the country consists of 50 states and the federal District of Columbia, where Washington, the capital of the USA, is located it is one of the most developed countries in the world, with English being the first language for about 80 % of its population.

*Приложение 6***The flags of the English-speaking countries**

	The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland
	England
	Scotland
	Wales
	Northern Ireland
	The USA
	Australia

	New Zealand
	Canada

Приложение 7

1	Score twice before you cut once	A	Век живи — век учись
		B	Друг познается в беде
2	East or West — home is best	C	Без труда не вынешь рыбку из пруда
		D	В гостях хорошо, а дома лучше
3	Live and learn	E	Любопытной Варваре на базаре нос оторвали
		F	Лучше поздно, чем никогда
4	All is well that ends well	G	Мой дом — моя крепость
		H	О вкусах не спорят
5	Tastes differ	I	Семь раз отмерь — один раз отрежь
		J	Все хорошо, что хорошо кончается
6	Curiosity killed the cat	K	Терпение и труд всё перетрут
		L	Учиться никогда не поздно
7	Keep one's fingers crossed	M	Новый язык — новый мир
		N	Меньше слов – больше дела
		O	Знание — это сила

Приложение 8

Лист оценок жюри

№ команды	Станция 1	Станция 2	Станция 3	Станция 4	Станция 5	Всего баллов
1						
2						

УДК 373 : 377.5

Людмила Анатольевна Ненашева,
преподаватель МДК 02.06
Теория и методика математического развития,
ГПОУ «Макеевский педагогический колледж»,
г. Макеевка

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ**

Название учебной дисциплины: МДК 02.06 Теория и методика математического развития

Специальность 44.02.04 Специальное дошкольное образование

Тема занятия Игры в математическом развитии детей дошкольного возраста

Цели занятия:

Методическая: совершенствование методики проведения практических занятий по МДК 02.06 Теория и методика математического развития.

Дидактическая: обобщение и систематизация теоретических знаний студентов по теме занятия.

Формирование профессиональных умений и навыков подбора, подготовки и проведения игр, обеспечивающих математическое развитие детей дошкольного возраста.

Совершенствование умения анализировать и оценивать методику проведения игр с детьми дошкольного возраста.

Развивающая: развитие логического мышления, внимания, монологической речи.

Воспитательная: совершенствование коммуникативных навыков, развитие устойчивого интереса и ответственного отношения студентов к профессиональной деятельности.

Тип занятия: занятие совершенствования умений и навыков.

Вид занятия: практическое.

Форма проведения: деловая игра.

Межпредметные и внутрипредметные связи: педагогика, психология, МДК 02.06 Теория и методика математического развития (темы «Формы работы по обучению математике», «Принципы, методы и приёмы обучения математике»).

Оборудование: план-конспект занятия, образцы конспектов различного вида игр, инструкции по выполнению ролей в педагогической игре, материал для проведения игр.

Ход занятия

1. Организация студентов. Проверка готовности студентов к проведению практического занятия. Сообщение темы занятия.

2. Мотивация учебной деятельности. Сообщение цели занятия. Сегодня у нас состоится профессиональная (педагогическая) игра.

По её условию в базовом учреждении образования № 122 проводится территориальный семинар-практикум по проблеме использования игр в математическом развитии детей дошкольного возраста. Цель этого семинара, а значит и ваша, – обобщить и систематизировать теоретические знания по проблеме, ликвидировать пробелы в знаниях, обогатить знания содержанием игр, направленных на математическое развитие детей, а также совершенствовать методику их проведения. Важно, чтобы в конце семинара-практикума вы смогли объективно оценить методику проведения математических игр в тех ДОУ, в которых работаете, и выработать рекомендации по её совершенствованию.

По условиям игры Вы – воспитатели дошкольных учреждений г. Макеевки, я – руководитель семинара-практикума, координирующий его работу. На семинаре-практикуме также работает группа экспертов, оценивающих как индивидуальное, так и командное участие воспитателей в игре.

Накануне игры вы объединились в группы. Напоминаю их состав:

I команда – воспитатели младших групп;

II команда – воспитатели средних групп;

III команда – воспитатели старших групп;

IV команда – воспитатели подготовительных групп.

Свои роли мы будем выполнять в соответствии с инструкциями, в которых определены требования к ответам и профессиональным действиям всех участников игры (Приложение 1).

Итак, мы начинаем игру.

3. Актуализация опорных знаний студентов.

Руководитель семинара-практикума:

Уважаемые коллеги! Наш семинар-практикум мы начинаем с обсуждения вопроса о значении и возможностях использования игр в математическом развитии дошкольников и для этого обратимся к классику дошкольной педагогики Н. К. Крупской.

Н.К. Крупская писала «Игра для дошкольников – учёба, труд, серьёзная форма воспитания». Давайте дадим объяснение к этому суждению о возможностях игры.

Почему Н.К. Крупская говорит о том, «что игра для детей учёба»;

почему считает, что «игра для детей труд»;

почему, по мнению Н.К. Крупской «игра – это серьёзная форма воспитания».

Приведите примеры из практики работы ДОУ, в которых Вы работаете, чтобы подтвердить правильность данного суждения или опровергнуть его.

Опираясь на знания психологических особенностей дошкольников, объясните, почему именно игра является тем универсальным и эффективным видом деятельности, обеспечивающим развитие детей.

Давайте сделаем вывод, какие же возможности предоставляет игра дошкольникам для их математического развития.

Назовите виды игр, которые используются с целью математического развития дошкольников, приведите примеры.

Определите алгоритм руководства игрой математического содержания:

– при условии, когда игра проводится впервые;

– при повторном проведении игры.

Перед вами в хаотичном порядке представлены этапы руководства играми. Определите алгоритм руководства игрой, представив этапы в необходимом порядке.

Чем отличается руководство игрой детей разного возраста.

Обсуждение вопроса окончено. Слово для оценивания предоставляется экспертам. Далее анализирую ответы студентов и работу экспертов.

4. Совершенствование умений и навыков студентов.

4.1. Анализ заданий, раскрытие способов выполнения его сложных элементов.

Каждая из команд подготовила проведение одной из игр. Одна из них по очереди будет выполнять роль детей. Участники игры вместе с экспертами будут оценивать проведение игр в соответствии с инструкциями (Приложение 1).

Напоминаю задания, которые выполнила каждая из команд.

I команда	–	демонстрация дидактической игры для младшего дошкольного возраста;
II команда	–	демонстрация дидактической игры для старшего дошкольного возраста;
III команда	–	демонстрация проведения развивающей игры для среднего дошкольного возраста;
IV команда	–	демонстрация использования логических задач в работе со старшими дошкольниками.

4.2. Самостоятельная работа студентов по выполнению заданий практического занятия.

4.2.1. Проведение игр разных видов, их анализ.

После проведения каждой из игр предлагаю студентам сделать самоанализ, а также проанализировать проведения игр студентами, наблюдающими работу коллег в соответствии с алгоритмом анализа (Приложение 1).

Затем предоставляю слово для анализа экспертам. В заключение анализирую проведение работы.

4.2.2. Решение педагогических ситуаций по теме семинара-практикума (Приложение 2).

- I команда – педагогическая ситуация № 1;
- II команда – педагогическая ситуация № 2;
- III команда – педагогическая ситуация № 3;
- IV команда – педагогическая ситуация № 4.

Педагогические ситуации студенты решают в порядке очерёдности. Предоставляю возможность членам других команд принять участие в решении педагогических ситуаций. Далее предоставляю слово экспертам для анализа и оценивания решения педагогических ситуаций. Как руководитель семинара-практикума анализирую ответы студентов и анализ решения педагогических ситуаций экспертами.

5. Подведение итогов занятия.

5.1. Рефлексия.

Использую прием интерактивной технологии «Открытый микрофон».

Продолжите предложение:

- а) Я буду использовать игры в математическом развитии дошкольников, потому что...
- б) Я считаю самым главным в руководстве играми, направленными на математическое развитие дошкольников...
- в) Изучив тему, я буду совершенствовать в проведении с детьми игр по математике...

5.2. Оценивание.

Выставляю мотивированные, индивидуальные оценки за участие в профессиональной педагогической игре. Определяю команду-победителя.

6. Задание для дальнейшей самостоятельной работы по теме.

Составить конспект одного из видов игр по математическому развитию дошкольников по выбору. Подготовиться к выполнению тестовых заданий.

Список использованных источников

1. Мацюк, Л. Г. Дидактичні ігри з математики в дитячому садку [Текст] : навчально-методичний посібник / Л. Г. Мацюк, В. Д. Крушинська. – Київ : Освіта, 1992.
2. Михайлова, З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З. А. Михайлова. – Москва : Просвещение, 1985.
3. Никитин, Б. П. Развивающие игры [Текст] / Б. П. Никитин. – Москва : Просвещение, 1991.
4. Смоленцева, А. А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием [Текст] / А. А. Смоленцева. – Москва : Просвещение, 1987.
5. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду [Текст] / А. И. Сорокина. – Москва : Просвещение, 1982.
6. Столяр, А. А. Давайте поиграем [Текст] / А. А. Столяр. Москва : Просвещение, 1992.
7. Типовая образовательная программа дошкольного образования «Растим личность» [Текст] / авт.-сост. Арутюнян Л. Н., Сипачева Е. В., Котова Л. Н., Макеенко Е. П., Губанова Н. В., Бридько Г.Ф., Кобзарь О. В., Михайлюк С. И. – Донецк : ГОУ ДПО «Донецкий РИДПО», 2018.
8. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Текст] / под ред. Столяра А.А. – Москва : Просвещение, 1988.

Инструкция к практической работе № 3

ТЕМА: Игры в математическом развитии детей дошкольного возраста

ЦЕЛЬ: обобщить и систематизировать теоретические знания по проблеме, ликвидировать пробелы в знаниях, обогатить знания содержанием игр, направленных на математическое развитие детей, совершенствовать методику их проведения

ЛИТЕРАТУРА:

1. Мацюк, Л.Г., Дидактичні ігри з математики в дитячому садку: навчально-методичний посібник [Текст] / Мацюк Л.Г., Крушинська В.Д. - К.: Освіта, 1992.
2. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] / З.А. Михайлова. - М., Просвещение, 1985.
3. Никитин, Б.П. Развивающие игры [Текст]. - М., Просвещение, 1991.
4. Смоленцева, А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием [Текст]. - М., Просвещение, 1987.
5. Сорокина, А.И. Дидактические игры в детском саду [Текст]. - М.: Просвещение, 1982.
6. Столяр, А.А. Давайте поиграем [Текст]. - М., Просвещение, 1992.
7. Типовая образовательная программа дошкольного образования «Растим личность» [Текст] / Авт.-сост. Аруткунян Л.Н, Сипачева Е.В., Котова Л.Н, Макеенко Е.П., Губанова Н.В., Бридько Г.Ф., Кобзарь О.В., Михайлюк С.И. – Донецк: ГОУ ДПО «Донецкий РИДПО», 2018
8. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Текст] / Под ред. Стояра А.А. - М. Просвещение, 1988.

ЗАДАНИЕ 1

Принять участие в обсуждении возможностей игр и развлечений для математического развития дошкольников.

Требования к ответу:

- полнота;
- правильность;
- доказательность;
- опора на теоретические знания;
- логическая последовательность;
- культура речи.

Критерии оценивания:

Оценка 5 (отлично)	–	Ответ полный, правильный, доказательный, логически последовательный. Студент проявил знания теоретического учебного материала, речь выразительная, правильная.
Оценка 4 (хорошо)	–	Ответ полный, правильный, но недостаточно доказательный, так как недостаточно используются теоретические знания, речь выразительная, правильная.
Оценка 3 (удовлетворительно)	–	Ответ неполный, недостаточно доказательный, так как недостаточны теоретические знания. Речь непоследовательная, недостаточно логичная и выразительная.
Оценка 2 (неудовлетворительно)	–	В ответе не выявлены знания теоретического материала, в связи с чем ответ поверхностный, недостаточно правильный. Ответ нелогичный, речь невыразительна, непоследовательна.

ЗАДАНИЕ 2

Решить педагогическую ситуацию.

Требования к ответу:

- полнота;
- правильность;
- доказательность;
- опора на теоретические знания;
- логическая последовательность;
- культура речи.

Критерии оценивания:

Оценка 5 (отлично)	–	Ответ полный, правильный, доказательный, логически последовательный. Студент проявил знания теоретического учебного материала, речь выразительная, правильная.
Оценка 4 (хорошо)	–	Ответ полный, правильный, но недостаточно доказательный, так как недостаточно используются теоретические знания, речь выразительная, правильная.
Оценка 3 (удовлетворительно)	–	Ответ неполный, недостаточно доказательный, так как недостаточны теоретические знания. Речь непоследовательная, недостаточно логичная и выразительная.
Оценка 2 (неудовлетворительно)	–	В ответе не выявлены знания теоретического материала, в связи с чем ответ поверхностный, недостаточно правильный. Ответ нелогичный, речь невыразительна, непоследовательна.

ЗАДАНИЕ 3

Проанализировать проведение игр, направленных на математическое развитие дошкольников в соответствии с алгоритмом анализа.

1. Правильность подбора игры.
 - 1.1. Соответствие возрасту.
 - 1.2. Возможности реализации в игре задач, определенных в Типовой образовательной программе дошкольного образования «От рождения до школы» (Раздел «Формирование математических представлений»).
2. Подготовка воспитателя к проведению игры.
 - 2.1. Наличие разработанного конспекта игры.
 - 2.2. Наличие оборудования и материалов, их соответствие педагогическим, гигиеническим и эстетическим требованиям.
 - 2.3. Целесообразность и методическая грамотность при использовании оборудования и материалов в процессе проведения игры.
3. Руководство игровой деятельностью детей.
 - 3.1. Учет воспитателем степени новизны игры (игра новая, знакомая).
 - 3.2. Соответствие структуры руководства игрой возрасту и степени новизны игры для детей.
 - 3.3. Соответствие методов и приемов руководства игрой возрасту с учётом новизны игры для детей, целесообразность и эффективность их использования.
 - 3.4. Достижение цели игры (выполнение задач обучения, развития, воспитания, речевых задач).
4. Замечания, рекомендации. Пути предупреждения и устранения недостатков в проведении игры.

Вопросы и задания для самоконтроля

1. Определите значение игр для математического развития детей дошкольного возраста.
2. Определите виды игр, направленных на математическое развитие детей.
3. Приведите примеры игр для разных возрастных групп, которые будут способствовать математическому развитию дошкольников.
4. Определите этапы и приёмы руководства играми.

Приложение 2

Педагогические ситуации

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

Занятие по занимательной математике в старшей группе заканчивалось для детей любимой игрой «Найди себе пару». Но когда воспитательница начала объяснять детям правила игры, многие из них стали выкрикивать, что они знают, как надо играть.

Поругав детей за невыдержанность и плохое поведение, воспитательница отменила игру, посадила детей за столы и сказала, что в связи с плохим поведением дети будут писать в рабочих тетрадях, а играть в игры будут только тогда, когда научатся хорошо себя вести.

Опираясь на знание методики руководства дидактическими играми, оцените правильность педагогического воздействия воспитательницы на детей. Как бы вы организовали на занятии такую игру?

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

Воспитательница проводит дидактическую игру «День рождения куклы». Сначала она приносит очень красивую куклу, день рождения которой должны были праздновать дети.

Кукла вызвала у детей восторг, они вставали со стульев, подходили к ней, здоровались.

Потом начали сходить гости: зайчик, кошка, собака. Появление каждого из гостей долго и искусно обыгрывалось. На вопрос «Сколько гостей пришло?» дети не отвечали, а подходили к игрушкам, брали их на руки.

В конце игры кукла начала угощать детей конфетами. На вопрос «Сколько я тебе дала конфет?», дети также не отвечали, так как играли игрушками и ели конфеты.

Определите приемы, которые использовала воспитательница и оцените их целесообразность.

Определите причину, почему дидактическая игра не выполнила свою обучающую роль.

Какие из требований к наглядности были нарушены?

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

Воспитатель предложил оборудовать комнату для куклы, расставив мебель в игровом уголке на ковре прямоугольной формы.

Расставляя мебель, дети говорили: стол мы поставим посередине комнаты, а возле стола поставим стулья. Справа от стола мы поставим диван, слева – журнальный столик и кресла. Впереди стола возле окна мы поставим телевизор, а сзади – диван.

Какая форма работы была применена? Как бы вы назвали такую игру? В какой возрастной группе она проводилась? Какова ее цель?

Если бы вы проводили занятие, то в какой его части вы бы провели такую игру: в начале, в середине или в конце? Обоснуйте свое мнение.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

По совету воспитателя родители решили изготовить для трехлетнего сына лото «Когда это бывает», чтобы научить его различать части суток, особенно «день» и «вечер». Игру делали в присутствии ребенка. Когда она была готова, ребенок с удовольствием выполнял ее задания, но на второй день мальчик уже не обращал на игру никакого внимания.

Оцените действия родителей. Объясните причины такого поведения ребенка. Какими приемами вы посоветуете родителям поддерживать интерес ребенка к таким играм? Обоснуйте свой ответ.

УДК 159.99 : 614

*Елена Дмитриевна Нужная,
преподаватель,
ГПОУ «Макеевский медицинский колледж»,
г. Макеевка*

СИТУАЦИОННО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МЕДИЦИНА КАТАСТРОФ»

Название междисциплинарного курса: МДК 03.06. Медицина катастроф

Специальность: 34.02.01 Сестринское дело

Тема занятия: «Оказание первой медицинской помощи при кровотечениях, травмах и переломах»

Тип занятия: занятие контроля знаний, умений, навыков; практическое

Название игрового метода и его описание:

В последние годы широкое распространение в медицинском образовании получил метод ситуационно-ролевой, или деловой игры. Суть метода ситуационно-ролевой игры состоит в импровизированном разыгрывании ситуации, моделирующей типичную для данной группы деятельность и проблемы, которые возникают в ходе этой деятельности. В игре участвуют несколько человек, которые по ходу игры используют роли отдельных персонажей ситуации.

Важнейшим моментом игры является характер задаваемой в ней ситуации. Ситуация включает в себя: сюжет игры, поставленную проблему, характер заданных отношений и исполняемых ролей. При выборе ситуации очень важно учесть следующее: 1) содержание ситуации должно быть адекватно реальной деятельности, должно моделировать ее; 2) проблемы, возникающие в игре, должны быть значимы для участников игры.

Далее – анализ эффективности игры в достижении поставленной цели, послеигровая дискуссия: 1) установить проблемы и явления, которые имели место в игре; 2) определить и показать соответствие игры реальной жизни; 3) выявить причины поведения участников в игре; 4) установить, имеют ли место в реальной жизни подобные образцы поведения.

Ролевая игра способствует развитию творческого потенциала и познавательного интереса к изучаемому предмету. Анализ проведения игры помогает объективно оценить уровень подготовленности студентов.

Целью предлагаемой ролевой игры на занятии по медицине катастроф является формирование познавательных и профессиональных мотивов, системного мышления будущего фельдшера, медицинской сестры, и в соответствии с основными компетенциями – коллективной практической работы и навыков взаимодействия.

Практика показывает, что в экстремальной ситуации спасает не только профессионализм, но и время. Десятки лет известно о существовании «золотого часа» – времени, когда здоровье попавшего в критическое положение человека балансирует на грани жизни и смерти, и когда пострадавшему можно оказать наиболее действенную помощь. Почему бы ни научиться экономить время в процессе оказания первой помощи? Любые действия на месте происшествия должны носить характер спасения жизни, поскольку теряются драгоценные секунды и минуты «золотого часа» пострадавшего из-за несогласованности действий окружающих. Жизнь и судьба конкретного человека во многом могут зависеть от грамотности и мастерства действий фельдшера, медицинской сестры, поскольку они первыми оказывают медицинскую помощь. И в этом – огромная социальная значимость и сущность этих профессий.

Среди многочисленных вакансий, которые занимают студенты после окончания медицинского колледжа, есть и такая – «медицинский работник кабинета первой медицинской помощи дошкольных и школьных учреждений». Предлагаемая игра ознакомит будущих выпускников со всеми составляющими работы в кабинете ПМП школы. Для ее проведения необходимо следующее материально-техническое обеспечение: предметы оказания ПМП – бинты, жгут, косынка медицинская, пакет перевязочный индивидуальный, кровоостанавливающий пакет, шины, носилки.

В начале занятия преподаватель предлагает студентам распределить роли: медицинские работники, пострадавшие, сопровождающие, работники скорой помощи. Далее студенты изучают смоделированные профессиональные проблемы (полученные травмы) и подготавливают варианты их решения. В ходе игры преподаватель проверяет теоретические знания студентов не только по медицине катастроф, но и реализует широкие междисциплинарные связи с анатомией, фармакологией, хирургией, терапией, реанимацией; а также проверяет умения студентов по клиническим данным поставить предварительный диагноз, использовать полученный на занятиях практический опыт в выполнении навыков (наложение повязок, шин, жгута). На заключительном этапе ситуационно-ролевой игры целесообразно не только систематизировать возможные пути решения обсуждаемой проблемы, но и поставить связанные с ней новые вопросы, дающие «пищу» для новых размышлений студентов по данной теме.

Сценарий ситуационно-ролевой игры «Оказание первой медицинской помощи при кровотечениях, травмах и переломах»

Действие № 1

Кабинет первой медицинской помощи (ПМП). За столом сидит медсестра Татьяна Ивановна, входит студентка-практикантка Сашенька, т.е. Александра Ивановна.

Александра Ивановна: Здравствуйте, Татьяна Ивановна! Я студентка медицинского колледжа. Меня направили к Вам на практику на 2 недели.

Татьяна Ивановна: Здравствуйте, проходите. Как Вас зовут?

Александра Ивановна: Сашенька. Ой, Александра Ивановна.

Татьяна Ивановна: Вот и замечательно, наполовину тезки. Школа у нас хорошая. Детки замечательные, работа чудесная. Ой, «тишь и благодать». Сейчас я расскажу тебе все о нашей работе, покажу, что у нас здесь имеется для оказания помощи (*показывает шины, ляжки, бинты*) и какая документация нам необходима (*на столе лежит журнал регистрации обратившихся с жалобами, журнал назначений и учета медикаментов*). Смотри внимательно и запоминай.

Действие № 2

Кабинет ПМП. В кабинете за столом сидят медработники. Открывается дверь и входят дети с возгласами: «Помогите, у Маши болит нога, она подвернула ее, когда выходила из маршрутки».

Татьяна Ивановна: Так, присаживайся, сейчас мы тебя осмотрим. Скажи, здесь болит? А здесь?

Маша: Ай, ай, больно!

Татьяна Ивановна: Так, Александра Ивановна, вы не поставите предварительный диагноз?

Александра Ивановна: *(осматривает ногу девочки)* Похоже, вывих голеностопного сустава. Нужен холод и тугая бинтовая повязка на голеностопный сустав.

Татьяна Ивановна: Да, вы правы, сейчас окажем первую помощь и отправим Машу на рентген в больницу.

(Сопровождающие выносят девочку на лямке Ш-1)

Техника наложения повязки

1. Нужно взять эластичный бинт и обмотать его 3 раза вокруг голени, очень важно, чтобы бинт ложился ровно и не морщился, не стоит слишком сильно перетягивать голень.

2. После этого необходимо отвести бинт к внешней стороне стопы и заложить конец бинта, сильно натягивать нельзя.

3. Затем нужно накладывать бинт через внутреннюю сторону стопы, оборачивая его несколько раз и отводя обратно к внешней стороне.

4. Далее нужно повторить несколько раз обороты, не сильно перетягивая бинт, в конце зафиксировать повязку специальными зажимами.

Действие № 3

Кабинет ПМП. В кабинете за столом сидят медработники. Открывается дверь, и входят учительница Алиса Петровна и ученик 7-го класса Володя.

Алиса Петровна: Здравствуйте, помогите, пожалуйста. Володе на уроке физкультуры прилетел мяч в глаз, теперь синяк.

Татьяна Ивановна: Здравствуйте, конечно. Володя, присаживайся на кушетку.

Александра Ивановна: Сейчас я тебя осмотрю. Глаз отечен, болезнен при пальпации. Необходимо наложить повязку на глаз *(наложение бинтовой повязки на один глаз)*. Готово.

Алиса Петровна: Спасибо, большое.

Техника наложения повязки на один глаз

1. Сделать циркулярный закрепляющий ход вокруг головы через лобные и затылочные бугры, начиная со стороны больного глаза.

2. Опустить бинт вниз косо по направлению к затылку и вести его под мочкой ушной раковины с больной стороны косо вниз по щеке, закрывая этим ходом больной глаз.

3. Косой ход закрепляют круговым – закрепляющим туром бинта вокруг лобной и затылочной области головы. Далее делают поочередно косой ход (перекрывающий немного предыдущий косой ход) и круговой ход вокруг головы.

4. Повторяя данные циркулярные ходы вокруг головы и через область глаза необходимое количество раз, достигают закрытия больного глаза. Фиксируют повязку, разрезав конец бинта и завязав на узел (с другой стороны от поврежденного глаза).

Действие № 4

Кабинет ПМП. В кабинете за столом сидят медработники. Открывается дверь и приходит Оля, ученица 5-го класса.

Оля: Здравствуйте! У меня сильно болит плечо.

Татьяна Ивановна: Здравствуй, давай я помогу тебе сесть. Как тебя зовут и что случилось?

Оля: Меня зовут Оля. Я бежала по лестнице и упала.

Татьяна Ивановна: Не плачь. Сейчас мы тебя осмотрим с Александрой Ивановной. Оля, подними руку вверх, сможешь?

Оля: Ай, нет, мне больно. Я не могу.

Татьяна Ивановна: Похоже на перелом. Александра Ивановна, вызовите скорую помощь, нужен рентген. А я пока наложу шину Крамера и медицинскую косынку, и необходимо сообщить родителям.

Алгоритм наложения шины Крамера

1. Лестничную шину оборачивают ватой и фиксируют последнюю бинтом.
2. На конце шины, а именно по ее углам привязываются две тесемки из марли длиной около 80 см.
3. Далее приспособление сгибается под прямым углом, а точку сгиба необходимо вымерить по здоровой конечности больного.
4. Отмоделировать шину и наложить пострадавшему на поврежденное плечо.
5. Слегка поддать плечо вперед на расстояние, равное углу в 30 градусов.
6. В область подмышки вложить вату, а тесемки из марли зафиксировать на втором конце шины в районе предплечья.
7. Ладонь с внутренней стороны проложить ватно-марлевым валиком и зафиксировать все приспособление на конечности при помощи бинта.

Действие № 5

Кабинет ПМП. В кабинете за столом сидят медработники. Открывается дверь и входит учительница физики Ольга Николаевна с Максимом, ее учеником.

Ольга Николаевна: Здравствуйте! У Максима на моем уроке пошла кровь из носа.

Александра Ивановна: Здравствуйте! Максим, проходи и садись.

Татьяна Ивановна: Наклони голову вниз, а я сейчас придержу ватку с перекисью. Александра Ивановна, нужен холод на нос. Принесите пузырь со льдом.

Александра Ивановна: Татьяна Ивановна, я хочу оказать помощь мальчику новым способом, не используя лед и перекись. Максим, подойди ко мне. Подними руки вверх, смотри прямо перед собой и подтягивайся по стене максимально вверх, тянись еще и еще. Перераспределение кровяного давления способствует остановке носового кровотечения. Теперь немного посиди, а мы заполним журнал. Иди в класс.

Действие № 6

Кабинет ПМП. В кабинете за столом сидят медработники. Открывается дверь и входит Алина, ученица 8 класса.

Татьяна Ивановна: Здравствуй! Как тебе зовут? Что тебя беспокоит?

Алина: Меня зовут Алина. Меня тошнит все утро, болит живот и голова кружится.

Татьяна Ивановна: Что кушала за завтраком?

Алина: Ой, совсем ничего. Меня сильно тошнило.

Татьяна Ивановна: Так, ложись-ка на кушетку, мы посмотрим твой животик. Здесь болит, а здесь? Хорошо, надо промыть желудок.

Александра Ивановна: Я вызову скорую помощь и сообщу родителям (*фельдшеры бригады скорой помощи выносят девочку на носилках, лежа на боку, головой вперед к выходу*).

Техника промывания желудка у детей различного возраста

Манипуляция – техника промывания желудка у детей различного возраста.

Цель: лечебная.

Показания: пищевые отравления, отравление ядом.

Противопоказания: желудочно-кишечные кровотечения.

Оснащение: желудочный зонд, резиновый фартук (2шт), емкость с раствором для промывания 20–22 градусов, таз для промывных вод, лоток для оснащения, лоток для отработанного материала, марлевые салфетки, шпатель, стерильная емкость для промывных вод, бланк-направление, емкость с дезинфицирующим раствором, ветошь, резиновые перчатки.

Обязательное условие: раствор для промывания не должен быть теплым (будет всасываться) и не должен быть холодным (может вызвать спазм желудка).

Техника промывания желудка у детей

Подготовка к процедуре:

1. Объяснить родственникам цель и ход проведения процедуры.
2. Подготовить необходимое оснащение.
3. Надеть фартук.
4. Вымыть и осушить руки, надеть перчатки.
5. Усадить и зафиксировать ребенка на руках у помощника:
 - а) ноги помощник охватывает своими ногами;
 - б) руки фиксирует одной рукой;
 - в) голову – другой, положив ладонь на лоб ребенку.

Примечание: ребенка младшего возраста можно завернуть в пеленку или простыню для лучшей фиксации. В случаях тяжелого или бессознательного состояния промывание проводить в положении больного лежа на боку.

6. Надеть на ребенка фартук поверх руки фиксирующего.

7. Поставит таз для промывных вод у ног ребенка.

Выполнение процедуры:

1. Измерить зондом расстояние до желудка (от мочки уха до кончика носа и до конца мечевидного отростка).

2. Смочить «слепой» конец зонда в воде.

3. Открыть рот ребенку с помощью шпателя (если сам не открывает). При необходимости использовать роторасширитель и языкодержатель.

Примечание: для открывания рта взять шпатель, как писчее перо, ввести его в ротовую полость, повернуть ребром и провести по боковой поверхности десен до окончания зубов, после чего перевернуть его плашмя и резко нажать на корень языка.

4. Ввести зонд по средней линии языка до метки и указательным пальцем правой руки завести зонд за зубы. Примечание: если во время введения зонда ребенок начал задыхаться, кашлять – немедленно извлечь зонд.

5. Присоединить к зонду воронку или шприц Жане без поршня.

6. Опустить воронку ниже уровня желудка (чуть наклонив ее) и налить в нее воду для промывания.

7. Медленно поднимая воронку вверх, следить за поступлением из нее жидкости в желудок (вода должна опуститься до устья воронки).

8. Быстро, но плавно опустить воронку ниже исходного уровня и вылить содержимое желудка в таз.

9. Повторить промывание до получения «чистой воды».

Примечание:

- а) количество воды для промывания берется из расчета 1 литр на год жизни;
- б) при промывании желудка необходимо следить, чтобы количество введенной и выделенной жидкости были примерно равными.

10. Отсоединить воронку и быстрым движением удалить зонд через салфетку.

Завершение процедуры:

1. Прополоскать рот ребенку.
2. Передать ребенка маме или положить в кроватку.
3. Собрать желудочное содержимое для исследования в стерильную емкость.
4. Отправить в лабораторию в сопровождении направления.

Инфекционный контроль:

1. Поместить желудочный зонд в 3 % раствор хлорамина на 60 минут.
2. Весь инструментарий, фартуки поместить в 3 % раствор хлорамина на 60 минут.
3. Снять перчатки, поместить их в 3 % раствор хлорамина на 60 минут.
4. Фартук протереть двукратно 1 % р-м хлорамина.
5. Обработать руки на гигиеническом уровне.

Действие № 7

Кабинет ПМП. В кабинете за столом сидят Александра Ивановна и Татьяна Ивановна. Открывается дверь и входят ученик Кирилл и повар столовой.

Александра Ивановна: Проходи и не плачь. Расскажи, как тебя зовут и что случилось?

Кирилл: Меня зовут Кирилл. Я порезал палец стаканом в столовой.

Татьяна Ивановна: Да, мы обработаем палец спреем для остановки кровотечения и наложим повязку на палец. Александра Ивановна, сделайте это, пожалуйста.

Александра Ивановна: Не бойся, больно не будет. Сейчас мы все быстро сделаем.

Заключение

Татьяна Ивановна: Вот, Сашенька, и закончился наш рабочий день. Права ведь я была – это замечательная работа, «тишь и благодать».

Александра Ивановна: Да, Татьяна Ивановна, Вы правильно говорите – день чудесный! Тишь и благодать! И я Вам отвечу, что очень люблю детей. Я учусь в медколледже, потому что хочу помогать людям. И сегодня, я получила большое удовольствие от своей работы. И даже, если и не совсем «тишь» в школе, то все-таки – это благодать!

Список использованных источников

1. Агафонов, В. И. Военно-медицинская подготовка [Текст] / В. И. Агафонов [и др.]. / под ред. Ф. И. Комарова. – Москва : Медицина, 1983.
2. Поляков, С. Педагогическая инноватика: от идеи до практики [Текст] / С. Поляков. – Москва, 2010.
3. Хван, Т. А. Безопасность жизнедеятельности [Текст] : практикум / Т. А. Хван, П. А. Хван. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 316 с.
4. Черницова, М. А. Нестандартные учебные занятия как движущий фактор эволюции учебного процесса [Текст] / М. А. Черницова // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 2.
5. Ястребов, Г. С. Безопасность жизнедеятельности и медицина катастроф [Текст] / Г. С. Ястребов. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2002. – (Серия Учебники, учебные пособия).

*Ирина Брониславовна Перкина,
заместитель директора по УПР,
ГПОУ «Макеевский промышленно-экономический колледж»,
г. Макеевка*

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

В современной профессиональной школе учебный процесс направлен на формирование у обучающихся ключевых компетентностей в связи с изменившимися требованиями общества к образованию. Разработка и применение игровых технологий при изучении дисциплин профессионального цикла в значительной степени связана с теми практическими задачами, которые встали перед образовательными организациями при подготовке квалифицированных кадров.

При проведении современного занятия достаточно успешно применяются игровые приемы, которые используются преподавателями в качестве специфического активного метода обучения. Кроме активизации мышления и повышения мотивации обучающихся, игровые технологии обладают такими педагогическими возможностями, как создание благоприятного психологического настроя, атмосферы соревнования и творчества.

Цель игры – сформировать определенные коммуникативные навыки и умения обучающегося в активном познавательном процессе. Социальная значимость игровых технологий состоит в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения.

Важной задачей образования становится развитие у студентов интереса к самостоятельному отбору информации и её использованию. Это достижимо при участии в дидактических играх, дающих возможность на практике проявить свои способности, продемонстрировать знания и умения.

Можно выделить следующие признаки педагогической игры:

- четко поставленная цель обучения;
- соответствующие ей педагогические результаты;
- возможность обоснования и представления результатов игры в понятном

и доступном для всех участников виде.

При планировании игры:

- дидактическая цель ставится в виде игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства;
- дидактическая задача переводится в игровую за счет элемента соревнования;
- успешное выполнение заданий связывается с игровым результатом.

Примеры дидактических блиц-игр, применяемых на занятиях

Этот вид игры позволяет быстро оценить готовность аудитории к восприятию новой информации или проверке ее усвоения.

1. «Верю – не верю».

Преподаватель заранее готовит вопросы, которые должны быть составлены таким образом, чтобы ответ на них был однозначен, и опрашивает обучающихся. Как разновидность такой игры можно использовать игру «Светофор», при которой одним из условий является давать ответы цветом, а не голосом. Если такой вид игровой деятельности отработан и хорошо знаком аудитории, то его можно разнообразить, разделив студентов на две команды, что внесет нотку соревнования.

2. «Узнай меня».

Эта игра заключается в том, что один из участников (сначала это будет преподаватель, а потом студенты) называет или записывает на доске признаки какого-либо объекта, изучаемого на занятии. А другие участники игры отгадывают и называют его. Это вид игры хорошо помогает создать атмосферу доверия и снижает напряженность аудитории, что особенно важно на первых занятиях, когда группа знакомится с преподавателем, «притирается» к нему.

3. «Облако слов».

С помощью приложений google.apps создается «облако слов» – слова любого предложения, определения, темы занятия, перечня объектов и т.д. располагаются по контуру или внутри какого-либо объекта (яблоко, телевизор, зонтик, жираф). Студентам необходимо правильно сформулировать зашифрованное предложение. Такое задание можно давать студентам и в качестве домашнего задания.



Рис. 1. «Облако слов» по информатике и экологии

4. «Техническое лото».

С помощью приложений google.apps создается карточка вопросов и набор карточек с ответами. Участникам игры необходимо правильно расставить карточки. Задание выполняется в приложении google.apps. Правильный ответ окрашивается в зеленый цвет и карточка становится в свою ячейку. Игру можно организовать как индивидуальную, так и командную на очки.



Рис. 2. Пример игры «Техническое лото»

5. «Веселая зарядка».

Игра с применением здоровьесберегающих технологий. Группа делится на команды по вариантам (сидят друг за другом). Каждой команде дается какой-либо предмет, связанный с изучаемой темой (ротор асинхронного двигателя, якорь двигателя постоянного тока, выключатель, контактор или их изображение). Каждый член команды должен записать и/или назвать отличительное свойство предмета и передать назад товарищу. Важно при этом выполнять движения руками, которые снимают

напряженность плечевого пояса и поворот тела влево или вправо. Победу одерживает команда, которая правильно и точно выполнила все задания, в том числе и физические.

Игровые технологии применяются и для проведения воспитательных мероприятий. Для примера хочу рассказать о применении игровых технологий при проведении воспитательного часа «Посвящение в электрики» студентов первого курса.

«Своя игра» – игра с применением информационно–коммуникативных технологий. Это – адаптация телевикторины. Игра является частью соревнования между двумя командами. Участники игры: **Ведущий** – преподаватель, **Жюри** – приглашенные преподаватели цикловой комиссии, зав.отделением, зам.директора; техническая поддержка – студенты, которые обеспечивают техническую часть игры. Если академическая группа многочисленная, можно выделить группу болельщиков.



Рис. 3. Викторина «Своя игра»

Вопросы, которые выносятся на игру так или иначе связаны с будущей профессиональной деятельностью ребят и общей эрудицией. Жюри оценивает результаты и комментирует ответы студентов. Общий балл подсчитывается в конце игры. Преподаватели и болельщики поддерживают команды. Одним из вариантов оценивания игры может стать обмен правильных ответов на конфеты.

Еще одним примером применения игры в воспитательном процессе и процессе адаптации студентов первокурсников может служить воспитательное мероприятие «Энерго-Квест». Он проводится каждый год накануне профессионального праздника Дня энергетика. Это воспитательное мероприятие имеет своей целью не только познакомить первокурсников с историей и современным состоянием энергетики, но и дать возможность закрепить дружеские отношения между группами, между студентами разных курсов, в форме соревнования и игры проверить свои способности и почувствовать себя частью большой семьи по имени «Макеевский промышленно-экономический колледж».

Воспитательное мероприятие проводится как соревнование с применением мультимедийных технологий с целью накопления исторических и технических знаний, опыта работы в команде, а на их основе – решения проблем, возникающих в различных жизненных ситуациях, и умение применять полученные знания для дальнейшего профессионального роста. В квесте участвуют две группы первокурсников и студенты старших курсов, обычно второго, которые являются ведущими игры и консультантами на реперных точках. Квест имеет несколько заданий для команд и болельщиков: представление команд, вопросы на общую эрудицию, «Поле чудес», «Энергодизайн», конкурс капитанов и прохождение по заданному маршруту по колледжу с отметкой в реперной точке и ответом на контрольный вопрос. На каждом пункте квеста команда получает лампочку от гирлянды. Когда все точки пройдены, команда приходит

в аудиторию и вставляет лампочки в свою гирлянду, закрепленную на карте. Каждая лампочка обозначает электростанцию. Если все лампочки на месте – гирлянда загорается. Игра проходит в веселой и азартной обстановке. Равнодушных нет ни среди студентов, ни среди гостей.

Выводы. Игровые технологии могут использоваться как в качестве части урока – при работе с хронологией и терминами, на словарных и хронологических разминках, так и на протяжении всего урока. Такая форма работы на уроке способствует: повторению, закреплению и обобщению пройденного материала, повышению мотивации студентов СПО к активным формам и методам обучения, повышению качества полученных знаний, формированию информационной культуры. Для преподавателя такие формы организации этапов занятия позволяют почувствовать настроение аудитории, оценить и скорректировать эмоциональное состояние обучающихся. Важно после проведения игрового элемента на этапе релаксации провести анализ игры: обсуждение, анкетирование. Такой вид совместной деятельности преподавателя и студента – залог эффективности игровой деятельности и развития методического мастерства преподавателя.

УДК 811 : 377.1

***Ирина Евгеньевна Покидина,**
преподаватель, специалист высшей категории,
ГПОУ «Старобешевское профессионально-техническое училище»,
г. Старобешеве*

ЗАНЯТИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

***«Стилістичні засоби лексикології та фразеології»**
по дисциплине ОДБ.03 Украинский язык и литература
профессия 09.01.03 Мастер по обработке цифровой информации*

Тема: Стилістичні засоби лексикології та фразеології

Мета:

методична: удосконалення методики проведення практичного заняття з використанням ігрових технологій;

дидактична: повторити, закріпити, узагальнити і систематизувати знання, уміння і навички з вказаної теми;

розвиваюча: активізувати діяльність студентів, стимулювати різні види спілкування, розвивати мовлення.

Актуалізація опорних знань, умінь і навичок

Бесіда:

1. А який розділ мовознавства вивчає словниковий склад мови, походження слів, їх вживання, значення? (Лексикологія)

2. А який розділ науки про мову вивчає влучні вислови? (Фразеологія)

Наша мета сьогодні – повторити, закріпити, узагальнити знання, уміння та навички з теми «Стилістичні засоби лексики і фразеології».

Застосування набутих знань, поглиблення вмінь і навичок

Слово викладача: Пропоную вам здійснити подорож до країни королеви Лексики. У цієї королеви було багато підданих, які служили їй вірою та правдою. Лексика ставала все багатше і багатше. Згодом слава про її могутність розлетілася по всьому світові.

Іноземці виражали їй свою повагу. І Лексика від такої великої уваги захворіла на зіркову хворобу, задерла до гори носа та забула про те, що один у полі не воїн, стала пихата та поважна. У всьому бачила лише підводні камені. З особливою ненавистю ставилася до своїх найкращих помічників – фразеологізмів. Усе їй здавалося, що вони привласнюють її славу та велич. Задумала вона знищити їх з обличчя землі. Але як це зробити? Розіслала вона запрошення на бал.

Фразеологізми, нічого не підозрюючи, прийшли в гості. Але замість красивої зали вони потрапили до печери в лабіринтах підземелля. Королева сподівалася, що вони ніколи звідти не повернуться.

Слова-мотузки

У глибокій ямі немає сходин, але є мотузки – слова. Щоб вибратися із пастки, треба побудувати з них драбину. А для цього слід скласти фразеологізми із слів-мотузок та розкласти їх за першою літерою. Спробуємо допомогти фразеологізмам.

(До дошки виходять два студенти, яким роздаються картки із словами-мотузками).

Додаток 1.

Поки хлопці допомагають фразеологізмам впоратися із завданням, спробуємо відгадати загадки, які приготувала для своїх гостей королева Лексика.

Загадки-жарти

1. Чи буває душа в п'ятах? (Буває, особливо коли дуже злякатися).
2. Чи є ноги у книжки? (Напевно є, бо говорять, що взяв книгу догори ногами).
3. У якому фразеологізмі згадується таблиця множення? (Зрозуміло, як два на два – чотири).
4. Що можна ламати без рук і без усякого знаряддя? (Ламати голову).
5. Коли беруть ноги у руки? (Коли втікають).
6. Кому може бути море по коліна? (П'яному може бути море по коліна).
7. Хто може зробити з мухи слона? (Фантазер).
8. Коли енциклопедія може бути ходячою? (Коли голова на плечах).
9. Коли, правда, схожа на голку? (Коли очі коле).
10. Які ноги доведеться втратити, щоб міцно заснути? (Задні).
11. Яка істота може свиснути так, що ніхто нічого не почує? (Рак).
12. На нього кидають слова і гроші, коли їх не цінують. (Вітер).
13. Вони не квіти, а в'януть. (Вуха).
14. Він може довести до Києва і далі. (Язик).
15. Ними можна косити і відкривати комусь щось; їм можна не вірити і навіть колоти їх. (Очі).
16. Скільки його не годуй, він усе у ліс дивиться. (Вовк).

Слово викладача: Перевіряємо, як впоралися із завданням наші студенти, який головний фразеологізм вони склали.

Зрозуміло, що тільки працюючи пліч-о-пліч, фразеологізми змогли вибратися з печери.

Фразеологізми-малюнки

Блукаючи по лабіринту, фразеологізми наткнулися на цікаві малюнки, які залишили наші предки. Розшифруйте їх. (На екрані з'являються фразеологізми у вигляді малюнків).

Допомогли ми фразеологізмам розгадати значення малюнків. Але королева Лексика злиться ще дужче. Вона приготувала наступне завдання.

Підібрати фразеологізми

Треба підібрати з російської мови фразеологізми, які б відповідали українським: було та загуло – было да сплыло;

твердий горіх – крепкий орешек;
п'ятами наживати – дать стрекача;
обоє рябоє – два сапога пара;
глек розбити – чёрная кошка пробежала;
із шкури вилізти – разбиться в лепёшку;
на Миколи та й ніколи – после дождичка в четверг;
прясти очима – строить глазки;
хай йому грець – будь он неладен;
щербата слава – подмоченная репутация.

Ми з вами побачили, що українські фразеологізми не можна дослівно перекласти російською мовою, можна лише відтворити їх значення.

Фразеологізми-перевертні

Чим більше працювали фразеологізми, намагаючись вибратися на волю, тим дужче Лексика намагалася їх заплутати. Їй до голови прийшла ідея використати їхній труд у своїх найбрудніших сховищах: там давно ніхто не прибирав.

Перед вами «перевертні» – вирази, у яких кожне слово замінено антонімом. Вам треба відновити їх.

Нова брехня	стара істина
вийти з безсмаку	увійти у смак
умирати власною дурістю	жити чужим розумом
прийти з бугтя	піти в небуття
узяти початок	віддати кінці

Фразеологізми-іноземці

Відпочиває королева Лексика. Радіє тому, що так вдало позбулася фразеологізмів. А тим часом приїхали до неї іноземні гості. Шум, гвалт, метушня на королівському подвір'ї. Вийшла королева на балкон та побачила розгублених слуг, які намагалися зрозуміти іноземців. Міжнародний скандал. Але немає поруч перекладачів-фразеологізмів.

Допоможіть королеві розібратися. Поясніть значення іноземних слів.

Terra incognita	(дещо невідоме, недосліджені речі)
Alma mater	(навчальний заклад, що дав «духовну їжу»)
Finita la commedia	(кінець усьому)
A la guerre comme a la guerre	(на війні як на війні)
Pro et contra	(за та проти)
Veni, vidi, vici	(прийшов, побачив, переміг)
Bon ton	(хороший тон, манери)

Метод «Крокодил»

Несподівано Лексика побачила серед гостей людину, яка спілкувалася за допомогою жестів та міміки.

Здогадайтесь, який фразеологізм вам продемонструють без слів та звуків.

Один із студентів показує фразеологізм за допомогою жестів та міміки, а інші називають його.

Замітати сліди; кусати лікті; гладити по голові; дивитися крізь пальці; прикусити язика; сидіти на шиї; в одне вухо залетіло, а в інше вилетіло; взятися за голову; намилити шию; заварити кашу.

Метод «Чорна скринька»

Посміхнулася королева Лексика. Запропонувала гостям пограти.

Перед вами чорний ящик. Треба назвати, що там знаходиться та згадати фразеологізми з цими словами.

1. Це слово прийшло до нас з латинської мови. З'явилося воно у IV ст. нашої ери і позначає назву тварини, яка наділена дуже тонкою інтуїцією, перебуває на межі двох світів. Її здавна шанували і використовували в магії родючості, жіночих таїнствах.

У нашої бабусі

Сидить дід в кожусі,

Проти печі гріється,

Без води умиється. (Кіт).

(Кіт у мішку, тягнути kota за хвіст, на душі кішки шкребуться, як кішка з собакою).

2. У стародавніх греків та римлян це символ любові, а стародавніх кельтів – символ знань. Також це символ здоров'я, молодості, шлюбу та весни. Цей предмет допоміг Ньютону відкрити закон всесвітнього тяжіння. (Яблуко).

(Яблуко незгоди, яблуко від яблуні недалеко падає, потрапити в яблучко).

Знайти український відповідник

Дивлячись на роботу фразеологізмів, королева Лексика подумала: «Можливо, вони насправді служать мені вірою та правдою? Запрошу їх до себе на аудієнцію, там ще раз усе точніше дізнаюся. Якщо вони такі розумні, то зможуть виконати останнє завдання».

Підберіть українські фразеологізми до наведених запозичених виразів.

1. Англійська мова: бути зайнятим як бджола.

Французька мова: стріляти з чотирьох рушниць.

Німецька мова: не знати ні відпочинку, ні спокою.

Українська мова: (крутитися як білка в колесі).

2. Англійська мова: бити повітря.

Французька мова: бити шпагою по воді.

Німецька мова: молотити порожню соломку.

Українська мова: (товкти воду у ступі).

Фразеологізми з успіхом впоралися з усіма завданнями королеви. Лексика вибачилася за свою поведінку і запропонувала їм постійну роботу. Настав мир та порядок у королівстві. Зрозуміла королева, що треба цінувати кожну хвилину та пам'ятати, що доля нічого не дає навічно.

Додаток 1

Наприклад, фразеологізми:

П перейти дорогу – стати перешкодою у розв'язанні чогось

Л ловити момент – використовувати слушну нагоду

І Іудине коріння — про людей підступних, зрадливих.

Ч час пробив – настав момент

О обдerti до нитки – залишити без засобів для існування

П пекти раків – червоніти

Л ласий шматок – щось найкраще, смачне

І іти війною – агресивно нападати, сперечатися

Ч чуба нам'яти – побити.

Перейти, час, Іудине, раків, ловити, коріння, дорогу, до нитки, нам'яти, момент, пробив, війною, обдerti, пекти, іти, чуба.

*Наталья Григорьевна Попенко,
преподаватель,
ГПОУ «Горловский колледж промышленных
технологий и экономики»,
г. Горловка*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНЖЕНЕРНАЯ ГРАФИКА»

БРЕЙН-РИНГ

Учебная дисциплина – «Инженерная графика»

Специальность 27.02.04 Автоматические системы управления

Тема занятия – основные сведения по оформлению чертежей, проекционное черчение

Тип занятия – закрепление и применение знаний, умений и навыков

Цель: обобщение и систематизация знаний по черчению, активизация познавательной деятельности студентов

Задачи:

1. Развивать память, речь, коммуникативные качества, пространственное, образное и логическое мышление студентов, творческие способности, умение анализировать условие задачи, концентрировать внимание и мыслительные усилия при решении задач.

2. Воспитывать внимательность, самостоятельность в работе, формировать опыт коллективной мыслительной деятельности, стремление к достижению поставленной цели, повысить интерес к дисциплине и ее значимость.

Игра имеет тематическую направленность и сохраняет на всем протяжении определенный ритм и темп, дисциплинирует ум, развивает воображение, тренирует внимание, память.

Игра «Брейн-ринг» может проводиться как в одной отдельной группе, тогда группа разбивается на команды, так и в нескольких группах сразу, в этом случае команда набирается от каждой группы в отдельности. По результатам игры можно осуществлять контроль и оценку учебной деятельности по полученным баллам и выставлять оценки в учебный журнал. Также определяется занятое место команды (первое, второе, третье).

Используемые технические средства и игровые материалы: мультимедийный проектор, лампа с выносной кнопкой, персональный компьютер, комплекты «3D-головоломки».

Игра состоит из пяти конкурсов разной направленности. Время на раздумье – 1 мин. Команда, готовая к ответу, должна нажать на кнопку быстрее соперников. Если команда дала неправильный ответ, право ответить предоставляется другой команде. За правильный ответ команда получает призовую карточку. В итоге побеждает команда, набравшая большее количество карточек. Для проведения и визуализации игры разработана презентация в «Power Point».

Первый конкурс является разминочным и настраивает студентов на игру. Конкурс называется «Третий лишний». Задача команд – выбрать из цепочки слов одно лишнее по какому-нибудь критерию, назвать это слово и объяснить почему.

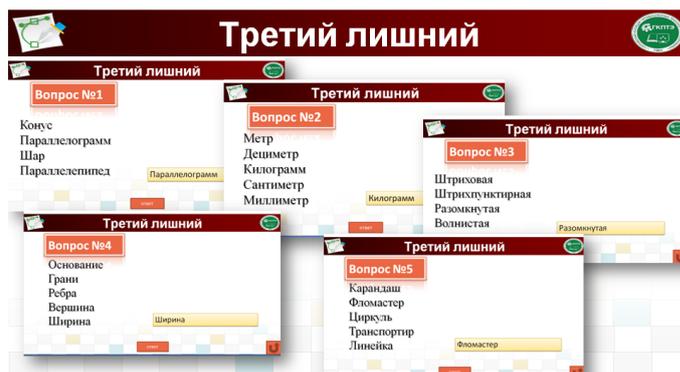


Рис. 1. Пример задания конкурса «Третий лишний»

Второй конкурс «Определение». Достаточно простой, несложный конкурс, который позволяет студентам вспомнить основные понятия и определения черчения.

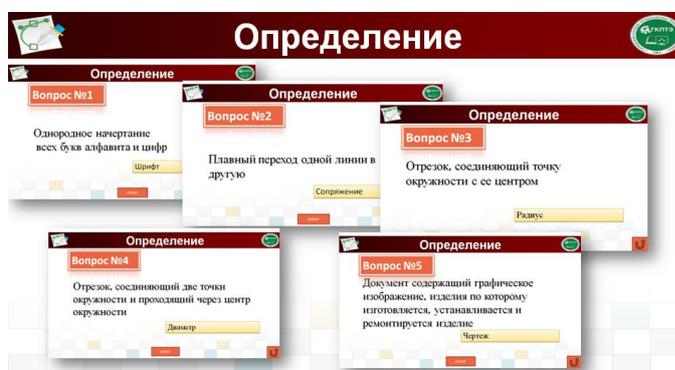


Рис. 2. Пример задания конкурса «Определение»

Третий конкурс «Ребусы». Ребусы – загадочные рисунки, в которых слова зашифрованы сочетаниями букв, цифр и других знаков, изображениями предметов домашнего обихода, животных, рыб, насекомых, деревьев, цветов, инструментов и т.д. Все зашифрованные слова связаны с черчением.

Разгадывание ребусов, в которых использованы интересные сведения, способствует развитию познавательной активности обучающихся, их сообразительности и фантазии.

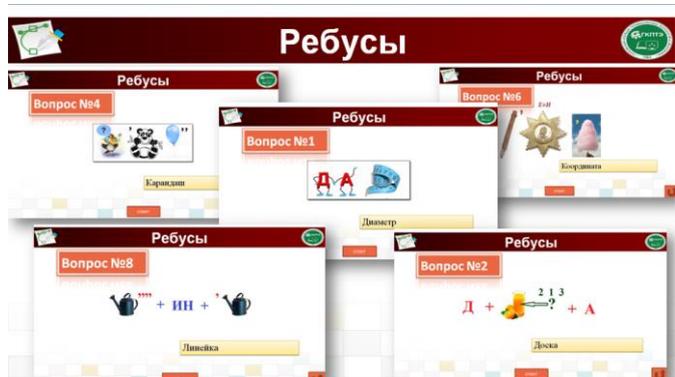


Рис. 3. Пример задания конкурса «Ребусы»

Четвертый конкурс «Где логика?». Идея взята из одноименной телевизионной игры. Это логическое задание, в котором участникам необходимо мыслить и находить

логические связи между изображениями разнообразных предметов, явлений и персонажей.

Участникам предлагается найти общее слово, которое объединяет картинки на экране. Все зашифрованные слова связаны с черчением. Картинок будет три. Появляться они будут последовательно, одна за другой. Кто отгадает зашифрованное слово с первой подсказки, получит три призовых балла, с двух – два, с трех – один балл.



Рис. 4. Пример задания конкурса «Где логика?»

Пятый конкурс «3D-головоломка». Практика подтверждает, что решение задач-головоломок по черчению вызывает большой интерес у обучающихся, а тот, кто имеет навык в решении таких задач, лучше представляет форму предметов по минимальному количеству их проекций, быстро и правильно читает рабочие чертежи.

Для данного конкурса на 3D-принтере были специально изготовлены комплекты объемных головоломок. Каждая из них состоит из 6 частей. Задача команд в течение 5 минут собрать головоломку.

После окончания конкурса все команды могли посмотреть последовательность сборки на слайдах презентации.



Рис. 5. Пример задания конкурса «3D-головоломка»

Проанализировав опыт проведения брейн-ринга среди различных групп студентов, хочу отметить, что данная форма проведения семинарского занятия вызывает интерес к предмету даже у студентов, которые на занятиях по данной дисциплине показывали низкие знания и отсутствие заинтересованности. Наибольший интерес вызвал конкурс «Где логика?», основанный на популярной среди молодежи телепередаче.

Данные конкурсы по отдельности можно использовать на разных этапах занятия: в начале урока, в ходе изложения нового материала, для закрепления материала или если выпадает несколько минут интеллектуального отдыха.

*Валентина Григорьевна Прохорова,
преподаватель русского языка,
ГПОУ «Донецкий колледж технологий и дизайна»,
ГО ВПО «Донецкий национальный университет экономики
и торговли имени Михаила Туган-Барановского»,
г. Донецк*

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЕМОВ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ ГУМАНИТАРНОГО ЦИКЛА

Дисциплина ОДБ.01 Русский язык
Специальность 43.02.02 Парикмахерское искусство

Современные подходы к совершенствованию образования в Донецкой Народной Республике, внедрение новых государственных стандартов определяют приоритетные цели и задачи, решение которых требует высокого уровня качества образования. Сегодня общество заинтересовано в специалистах с развитыми познавательными потребностями, нацеленных на саморазвитие и самореализацию, умеющих оперировать полученными знаниями, ориентироваться в современном информационном пространстве, продуктивно работать, эффективно сотрудничать, адекватно оценивать себя и свои достижения. Для подготовки таких специалистов педагогам необходимо использовать в обучении современные образовательные технологии.

Новые образовательные технологии предлагают инновационные модели построения такого учебного процесса, где на первый план выдвигается взаимосвязанная деятельность преподавателя и студента, нацеленная на решение как учебной, так и практически значимой задачи.

К таким технологиям относятся деловые игры и игровые методы, которые я использую на занятиях по русскому языку. Русский язык является одним из сложных, и поэтому необходимо развить у студентов интерес к этой дисциплине, сделать её как можно более увлекательной. Необходимо задействовать все виды памяти.

Игра же помогает оживить занятие, пробуждает интерес не только к изучаемым вопросам, но и к русскому языку как учебной дисциплине. Причин отсутствия у студентов интереса к русскому языку много, но, на мой взгляд, одной из основных причин является шаблонное однообразное скучное проведение занятий. Немаловажную роль в увлекательности занятия играют задания, предлагаемые студентам, и подача материала. Игра обеспечивает более высокую, по сравнению с обычными формами занятия, результативность. Особенно радует, что те студенты, которые учатся неохотно, на таких занятиях работают с большим увлечением.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая деятельность как элемент занятия может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.

На своих занятиях я стараюсь использовать различные виды дидактических игр, которые дают возможность студентам не только успешнее усваивать материал, но и отдохнуть.

Выделяю следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Это кроссворды, ребусы, викторины, также дидактические игры-упражнения на закрепление правил или отработку умений по определённой теме.
2. Игры-путешествия.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Студенты соревнуются, разделившись на команды.

Опыт использования игровых методов:

 <p>Как Кошка с собакой (в постоянной ссоре)</p>	 <p>Спустя рукава (небрежно, кое-как)</p>	 <p>Как курица лапой (небрежный почерк)</p>
		

Игровые приемы при изучении различных тем.

1. «Назови фразеологизм, изображённый на картинке, объясни смысл фразеологизма» или «Изобрази написанный фразеологизм, объясни смысл фразеологизма». Примеры:

2. Кто-то подшутил над вами и рассыпал на отдельные слова фразеологические единицы или афоризмы, связанные со словами, которые используют парикмахеры в своей работе. «Собери» их (всего 5) за 2 минуты. (слова из фразеологизмов перемешаны).

Примеры: стричь под одну гребенку, наше вам с кисточкой, уши оставляем?, золотые руки, мастер на все руки, жизнь на волоске, ни один волос не упадет с головы, покраснеть до корней волос, без ножниц остриг, как бритвой обрил ударь по столу – ножницы отзовутся, знай, овца, ножницы и другие.

3. Игра «Эхо».

Цель: повторение классификации согласных. Студенты становятся в два ряда лицом друг к другу. Один обучающийся громко произносит твёрдый согласный. Другой, как эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный согласный, преподаватель или ведущий указывает на это – студент выбывает из игры. Побеждают те, которые в паре правильно назвали согласные.

1. Игра-конкурс «Образцовая речь»

Не зная орфоэпии
Во всём великолепии,
Не ощутишь её волшебных чар.
Жизнь кажется кошмаром,
Когда одним ударом
Не то, что нужно, ставят под удар.
Ошибка в ударении
Граничит с преступлением,
Пусть запомнит это млад и стар.
Ни молодым, ни старым

Нельзя одним ударом
Не то, что нужно, ставить под удар.
Возил не шофер, а шофёр.
Не фарфор, а фарфор.
Был оглашён не приговор –
Судебный приговор.
Строгал не столяр, а столЯр,
Но доску – не доску.
И слушал в одиночестве
Не «Тоску», а тоску.

Задание: поставьте ударение в словах:

каталог, ходатайствовать, облегчит, одновременно, квартал, сорвала, премировать, торты, обеспечение, включит, банты, жалюзи, факсимиле.

За каждое правильно поставленное ударение по 1 баллу.

2. Игры со словами.

Составить анаграмму к данному слову. Например: осколок - колосок, мошкара - ромашка, пара - арап и т. д.

Ещё одно задание, вызывающее интерес у студентов и требующее мыслительной деятельности: нужно подобрать слово, которое бы служило окончанием первого и началом второго (количество точек соответствует количеству букв):

У (...) ОВАЯ

Нужные слова: клад, тол, рог, гол.

С (...) ОКНО

Г (...) ОЖА

У (...) Ъ

Игры со словами обогащают словарный запас. В последнее время широкое распространение получила игра, в которой из букв одного слова надо составить как можно больше других. Но необходимо помнить, что слова должны быть существительными нарицательными и стоять в начальной форме, ни одна буква не должна повторяться чаще, чем есть в исходном слове. Например: ГАСТРОНОМ – ГНОМ, ТРОН, АСТРОНОМ, МОНСТР, РОМ, МАТРОС, ТРОС, ТОН, НОТА, РОСТ и т.д.

Интересная игра была в своё время изобретена знаменитым писателем Льюисом Кэрроллом, автором книги «Алиса в Стране Чудес». На листе бумаги или на доске записывается слово. Ниже пишется другое слово с таким же количеством букв. Шаг за шагом нужно попытаться превратить верхнее слово в нижнее, изменяя в каждом слове всего одну букву.

Например:

1. Поэт
2. Порт
3. Пора
4. Поза
5. Лоза
6. Луза
7. Луна

2. Знакомьтесь: родственники. (При изучении темы «Состав слова и словообразование»). К предлагаемому корню подобрать производные слова и чем больше, тем лучше.

Например: ЛЕС, ЛЕСОК, ЛЕСИЩЕ, ЛЕСНОЙ, ЛЕСНИК, ЛЕСОВОД, ЛЕСОРУБ, ПЕРЕЛЕСОК, ПОДЛЕСОК и т.д.

Невозможно перечислить всего богатства и разнообразия элементов игровых технологий, применяемых на занятиях русского языка. Одно бесспорно: использование их

позволяет углубить знания студентов, полученные на занятиях, выработать навыки пользования богатством русского языка, привить любовь к нему и возбуждает интерес к дальнейшему его изучению.

Список использованных источников

1. Арутюнов, А. Р. Игровые задания на уроках русского языка [Текст] : книга для преподавателей / А. Р. Арутюнов, П. Г. Чеботарев, Н. Б. Музрукова. – Москва, 2011.
2. Баев, П. М. Играем на уроках русского языка [Текст] / П. М. Баев. – Москва : Русский язык, 2010.
3. Бермус, А. Введение в гуманитарную методологию [Текст] : научная монография / А. Бермус. – Москва : Канон + Реабилитация, 2012.
4. Кучерук, И. Технология игрового обучения истории в школе [Текст] / И. Кучерук. – Москва, 2010.
5. Трайнев, В. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика) [Текст] / В. Трайнев, И. Трайнев. – Москва, 2011.
6. Турик, Л. Дебаты: игровая, развивающая, образовательная технология [Текст] / Л. Турик – Москва : Феникс, 2012.

УДК 377.1 : 51

Оксана Михайловна Пугачёва,

преподаватель математики,

ГПОУ «Донецкий техникум промышленной автоматизации»,

г. Донецк

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ–ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ МАТЕМАТИКИ В ОУ СПО

Методическая разработка практического занятия
по теме: «Решение задач на кривые второго порядка»
по дисциплине ЕН.01 Элементы высшей математики
для студентов специальностей

09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

09.02.03 Программирование в компьютерных системах

В представленной разработке изложена методика проведения практического занятия с применением квест-технологии. Предложены разнообразные методы и формы обучения для активизации умственной деятельности и практических способностей обучающихся, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций студентов. Рекомендуется для применения преподавателями дисциплины ЕН.01 Элементы высшей математики в образовательных учреждениях среднего профессионального образования.

Тема занятия «Решение задач на кривые второго порядка»

Цели занятия:

Методическая:

– демонстрация методики применения квест-технологии на примере проведения практического занятия.

Образовательные:

- обобщение, закрепление и проверка знаний обучающихся по теме;
- совершенствование умений применять полученные знания на практике;
- внедрение квест-технологии в образовательный процесс.

Развивающие:

- развитие интереса к знаниям и математике;
- развитие умений поиска необходимой информации, способности грамотно формулировать свои мысли, идеи;
- развитие логического мышления, умения быстро принимать решения и аргументировать свой выбор;
- развитие навыков работы в команде;
- развитие коммуникативной компетенции обучающихся.

Воспитательная:

- формирование интереса к решению нестандартных задач и умения применять полученные знания на практике;
- воспитание активной, инициативной личности,
- формирование чувства ответственности за членов своей команды.

Тип занятия: занятие комплексного применения знаний.

Вид занятия: квест-соревнование.

Квест: образовательный, тематический, линейный. Проводится в реальном режиме. По форме работы – групповой, по типу задач – совокупность аналитических задач и творческих заданий.

Формы и методы проведения занятия: беседа, практическое обучение, работа в группах, самостоятельная работа; репродуктивный, частично-поисковый, проблемный, активный и интерактивный методы.

Междисциплинарные связи:

Обеспечивающая: математика.

Обеспечиваемые: дисциплины циклов естественнонаучной и профессионально-ориентированной подготовок.

Методическое обеспечение: рабочая программа дисциплины, методическая разработка занятия, дидактический материал, задачи, оценочные листы.

Техническое обеспечение: мультимедийный проектор, компьютер.

Программное обеспечение: Microsoft Word, Microsoft Power Point.

Обучающийся должен знать:

- определения эллипса, окружности, гиперболы, параболы, эксцентриситета, директрис и асимптот;
- канонические уравнения эллипса, окружности, гиперболы, параболы;
- геометрический смысл эксцентриситета.

Обучающийся должен уметь:

- составлять канонические уравнения эллипса, окружности, гиперболы, параболы;
- исследовать формы линий по уравнениям;
- решать задачи на линии второго порядка.

Литература:

1. Письменный, Д. Т. Конспект лекций по высшей математике [Текст] : полный курс / Д. Т. Письменный. – 9-е изд. – Москва : Айрис-пресс, 2009. 608 с.: ил. – (Высшее образование).

2. Лунгу, К. Н. Сборник задач по высшей математике [Текст] : 1, 2 курс / К. Н. Лунгу, Д. Т. Письменный, С. Н. Федин, Ю. А. Шевченко. – 7-е изд. – Москва : Айрис-пресс, 2008. – 576 с. – (Высшее образование).

3. Григорьев, В. П. Элементы высшей математики [Текст] : учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / В. П. Григорьев, Ю. А. Дубинский. – 10-е изд., стер. – Москва: Академия, 2014. – 320 с.

Ход занятия

I. Организационный момент.

II. Объявление темы и целей занятия.

Тема занятия «Решение задач на кривые второго порядка». На этом занятии обучающиеся должны обобщить и закрепить теоретический и практический материал по теме, совершенствовать умение применять полученные знания на практике. Форма проведения занятия-квеста способствует развитию логического мышления, умению быстро принимать решения и аргументировать свой выбор, развивает навыки групповой работы и самоорганизации.

На занятии постоянно происходит повышение математической культуры обучающихся и формируется чувство ответственности.

III. Ознакомление обучающихся с условиями проведения квеста.

Для выполнения квеста обучающиеся формируются в две группы. Ставится задача, выбирая карточки с числами (рис. 1), последовательно выполнить поставленные задания. Каждая карточка приносит командам определенное количество баллов

Оценивается понимание задания, анализ, логичность, структурированность информации, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм.

Результаты будут фиксироваться в оценочном листе (приложение 1).

На каждом этапе подводятся итоги контроля знаний, умений и навыков. В зависимости от результатов диагностики преподаватель проводит коррекцию. Так как основная задача обучения – обеспечить прочное и сознательное овладение обучающимися системой знаний и умений, необходимых в дальнейшей деятельности.

IV. Проведение квеста.

1 2 балла	2 3 балла	3 2 балла	4 3 балла
5 3 балла	6 5 баллов	7 16 баллов	8 5 баллов
9 5 баллов	10 4 балла	11 5 баллов	12 4 балла
13 3 балла	14 2 балла	15 3 балла	16 2 балла

Рис. 1. Игровое поле

Задания.

№ 1. Какое слово лишнее в следующем перечне: гипербола, фокус, эксцентриситет, радиус, асимптоты, действительная ось, вершина?

№ 2. Вы знаете, $x^2 + y^2 = R^2$ что – это каноническое уравнение окружности. Какое множество точек на плоскости определяется $x^2 + y^2 = -2$ уравнением? Как называется соответствующая кривая второго порядка?

№ 3. Какое множество точек на плоскости определяется $x^2 + y^2 = 0$ уравнением?

№ 4. Согласно одному из законов Кеплера, каждая планета Солнечной системы движется по эллиптической траектории, в одном из фокусов которой находится Солнце. Где находится ближайшая к Солнцу точка земной орбиты (перигелий) и наиболее удаленная (афелий)?

(Ответ: эти точки являются вершинами эллипса, лежащими на большой оси).

№ 5. Три кривые – эллипс, гипербола и парабола приобрели особенно большое значение после открытий английского ученого Исаака Ньютона. Он доказал, что тело под действием притяжения другого тела может двигаться либо по эллиптической, либо по параболической, либо по гиперболической траектории. Какие примеры движений по перечисленным траекториям Вы можете привести?

(Ответ: эллиптические орбиты планет и спутников; параболические траектории тел, брошенных под углом к горизонту; гиперболические (имеется в виду, конечно, только одна ветвь гиперболы) траектории описывают при движении некоторые кометы Солнечной системы).

№ 6. Запишите координаты 3-х домов А(7;7), В(8;0) и С(4;-2). Где нужно расположить колодец, чтобы он был равноудаленным от каждого из этих домов?

№ 7. Кроссворд «Кривые второго порядка» (рис. 2).

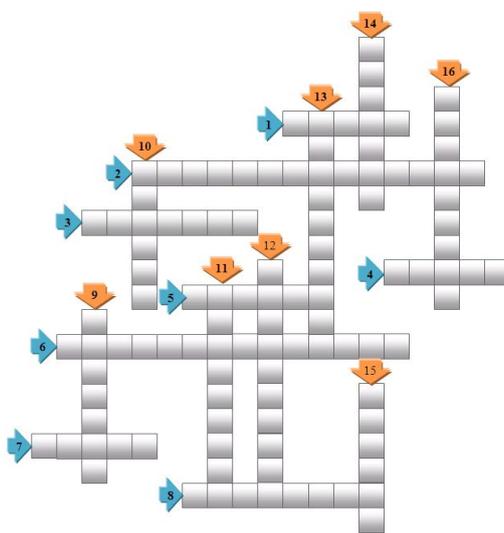


Рис. 2. Кроссворд «Кривые второго порядка»

Задания к кроссворду «Кривые второго порядка»

По горизонтали:

1. Как называется одна из двух точек на большой оси эллипса, сумма расстояний от которых до любой точки эллипса есть величина постоянная?
2. Как называется величина, равная отношению расстояния между фокусами эллипса к длине его большой оси и которая характеризует форму эллипса?
3. Как называется одна из осей эллипса?
4. Как называется другая ось эллипса?
5. Как называется отрезок, соединяющий центр окружности с любой точкой, лежащей на окружности, а также длина этого отрезка?
6. Как называется одна из осей гиперболы?
7. Как называется точка, расстояние от которой до любой точки окружности есть величина постоянная?
8. Геометрическое место всех точек плоскости, каждая из которых одинаково удалена от данной точки, называемой фокусом, и от данной прямой, не проходящую через данную точку и называемой директрисой.

По вертикали:

1. Как называется точка пересечения эллипса с его осью симметрии?
2. Геометрическое место точек плоскости, сумма расстояний от каждой из которых до двух заданных точек, называемых фокусами, есть величина постоянная.
3. Некоторая прямая, к которой данная кривая неограниченно приближается, но никогда ее не пересекает.
4. Расстояние от любой точки параболы до фокуса равно расстоянию от этой точки до некоторой фиксированной прямой. Как называется эта прямая?
5. Геометрическое место всех точек плоскости, равноудалённых от заданной точки, называемой центром.
6. Как называется отрезок, соединяющий центр эллипса и его вершину?
7. Как называется одна из осей гиперболы?
8. Геометрическое место точек плоскости, разность расстояний, от которых до двух данных фиксированных точек (фокусов) есть одна и та же постоянная величина.

Ответы: 1. Фокус. 2. Эксцентриситет. 3. Большая. 4. Малая. 5. Радиус.
6. Действительная. 7. Центр. 8. Парабола. 9. Вершина. 10. Эллипс.
11. Асимптота. 12. Директриса. 13. Окружность. 14. Полуось. 15. Мнимая.
16. Гипербола.

№ 8. Чем отличаются эксцентриситеты эллипса, параболы и гиперболы?

№ 9. Провисший между двумя столбами телеграфный провод имеет параболическую форму. Параметр параболы $P=25$, а расстояние между столбами 100 м. Чему равна наибольшая величина прогиба провода?

№ 10. В далеком прошлом очень талантливый юноша, который придумал гончарный круг и первую в мире пилу изобрел кое-что еще. Под пеплом Помпеи археологи обнаружили много таких предметов, изготовленных из бронзы. Это было обнаружено при раскопках в Нижнем Новгороде. В Древней Греции умение пользоваться этим предметом считалось верхом совершенства, а уже умение решать задачи с его помощью – признаком высокого положения в обществе и большого ума. Этот предмет незаменим в архитектуре и строительстве. За многие сотни лет конструкция этого предмета не изменилась. В настоящее время им умеет пользоваться любой студент. Что это? (Ответ: циркуль).

№ 11. Эксцентриситеты траекторий движения искусственного спутника Земли серии “Космос” и ракеты, отправленной к Луне, соответственно равны 0,0045 и 1,05. Определите виды траекторий.

№ 12. Задача Дидоны. Финикийская царица Дидона, спасаясь от своего брата, тирана Пигмалиона, отплыла из родного города Тира. Было это, если верить легенде, около 825 года до н.э. Долго плавала царица со своими спутниками по Средиземному морю, пока не пристала к берегу Африки. Жили в тех местах нумидийцы. Дидоне место понравилось, и она стала упрашивать нумидийского царя Ярба продать ей немного земли. Желая отделаться от настойчивой царицы, Ярб заломил баснословную цену за клочок земли, который можно окружить только одной бычьей шкурой. К его удивлению Дидона приняла это издевательское предложение, расплатилась и отправилась отмерять свою землю, на которой впоследствии основала великий город Карфаген. Ярб был в ярости: его одурачили, но он был честным человеком, и земля осталась за Дидоной. Внимание, вопрос: «Как Дидона, имея только одну бычью шкуру, смогла отмерить наибольшую площадь?»

№ 13. Сюрприз! (Команда получает дополнительно 3 балла).

№ 14. Куда направлены ветви параболы $y^2 = -2px$?

№ 15. Чему равны координаты фокусов F_1 и F_2 эллипса, заданного уравнением:
?
$$\frac{x^2}{25} + \frac{y^2}{9} = 1$$

№ 16. Каким соотношением выражается зависимость между параметрами a , b и c гиперболы?

V. Подведение итогов занятия

Подводим итоги. Объявляется победитель квеста и выставляются оценки.

Рефлексия. Занятие проходило в виде квеста. Какое у Вас впечатление от занятия? Скажите, какие темы из курса высшей математики были представлены в заданиях квеста? Какое задание вам понравилось больше всего? Какое задание было наиболее сложным, а какое самым простым?

Спасибо за вашу активность!

Приложение 1

Оценочный лист																	
	Задания																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	итого
команда № 1																	
команда № 2																	

УДК 377.1 : 51

Татьяна Михайловна Пустынская,
преподаватель математики,
ГПОУ «Енакиевский ПЛ»,
г. Енакиево

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ОУ СПО

Методическая разработка урока-КВН по математике

ОД п01. Математика

Тема урока: Решение упражнений по теме «Первообразная».

Цель урока:

1. Формировать навыки применения формул и правил нахождения первообразных при решении упражнений, подготовить студентов к контрольной работе.
2. Развивать логическое и системное мышление, коммуникабельность, ответственность за работу в команде при выполнении упражнений, самостоятельную

деятельность обучающихся, умение правильно формулировать и излагать мысли, познавательную активность.

3. Воспитывать стремление к углублению и совершенствованию знаний, любовь к дисциплине, настойчивость в достижении цели, умение не растеряться проблемных ситуациях.

Тип урока: Урок обобщения и систематизации знаний.

Вид урока: Урок-КВН.

Форма организации учебной работы: Работа в двух равносильных группах.

Методы и приемы обучения: Викторина, брифинг.

Система оценивания: Общая оценка на небольшую группу по результатам конкурса, каждый студент получает оценку группы.

Материальное обеспечение: Таблица первообразных, экран, проектор, презентация, карточки.

Межпредметные связи: Физика; геометрия.

Ход урока

I. Организационный момент.

II. Мотивация учебной деятельности.

Преподаватель сообщает задание урока: повторить определения и формулы первообразной функции, решить упражнения на примере этих формул, подготовиться к контрольной работе. Группа разбивается на две команды, каждая команда выбирает капитана. Из сильных студентов выбираются члены жюри.

Ход игры

1. «Разминка»

После краткого выступления преподаватель запускает презентацию. На слайдах задания для каждой из команд.

Таблица 1

1 команда	2 команда
1. Найти первообразную функций а) $y = x^6$ б) $y = 4x^5 - 2$ в) $y = 6 \sin 3x$	1. Найти первообразную функций а) $y = x^{10}$ б) $y = 5x^4 + 5$ в) $y = 4 \cos 2x$
2. Найти первообразную F для функции f, график которой проходит через точку P. $f = x^2$; P (1; 3)	2. Найти первообразную F для функции f, график которой проходит через точку P. $f = x^3$; P(1; 4)

Жюри проверяет решение заданий.

2. «Блиц-турнир»

1) Найдите ошибку.

$$f(x) = -\frac{3}{4} \cos \frac{x}{4} + 5 + \frac{1}{x^2};$$

$$F(x) = 3 \sin \frac{x}{4} + 5x + \frac{1}{x} + 12.$$

2) При каких значениях x выполняется неравенство $f(x) < g(x)$, если $F(x) = \sin x$ и $G(x) = 6x + 12$?

3) Найти значения переменной x , при которых верно равенство $F(x) = g(x)$, если $F(x) = \cos x$, а $G(x) = x - 5$.

Студенты отвечают по желанию. Команда, которая первой пожелала отвечать, получает пять баллов за правильный ответ. Студенты, правильно выполнившие задание, получают оценку.

3. «Домашнее задание»

Жюри проверяет домашнюю работу, откладывая невыполненные задания и задания с ошибками.

4. «Конкурс капитанов»

Капитаны получают карточки с заданиями. Пока они готовятся возле доски, команды выполняют задание на отдельных листах. Выполнив задание, капитаны объясняют его, и задают вопросы друг другу.

Таблица 2

1 капитан	2 капитан
1. $f(x) = \sqrt{9x - 2}$ а) найти $D(f)$ б) найти $F(x)$	1. $f(x) = \frac{x^4 - 1}{x^2 + 1}$ а) найти $D(f)$ б) найти $F(x)$
2. Найти функцию $f(x)$, если $F(x) = 17x + 124$	2. Найти функцию $f(x)$, если $F(x) = 19x + 247$

5. «Математический футбол»

Команды предлагают друг другу рисунки, по которым они придумывают вопросы и «отфутболивают» их конкретному участнику другой команды.

Таблица 3

1 команда	2 команда
$f(x) = \frac{1}{x^2} - 4\sin x$; $F(x) - ?$	$f(x) = \frac{5}{\sqrt{2x+7}}$; $F(x) - ?$

Примерные вопросы к карточкам:

1. Как читается задание?
2. Что означает F ?
3. При каком значении x выражение не имеет смысла?
4. Какое правило используется для решения?
5. Какие приведены функции?
6. Назовите решение.
7. Решите пример для $x=1$.

6. «Эстафета»

Возможность для команд заработать дополнительные очки. Решать только по порядку, побеждает команда, первая «пришедшая к финишу».

- 1) $f(x) = e - 5x$;
- 2) $f(x) = 4\sqrt{x} - 8x^7$;
- 3) $f(x) = \cos 7x + 4\sin 4x$

III. Подведение итогов.

Жюри оценивает работу студентов, выставляет оценки как студентам команды победителей, так и студентам другой команды. Студентам-членам жюри оценки выставляет преподаватель.

Примеры применения игровых моментов на уроке математики при изучении темы «Показательная функция»

1. Шуточный кроссворд

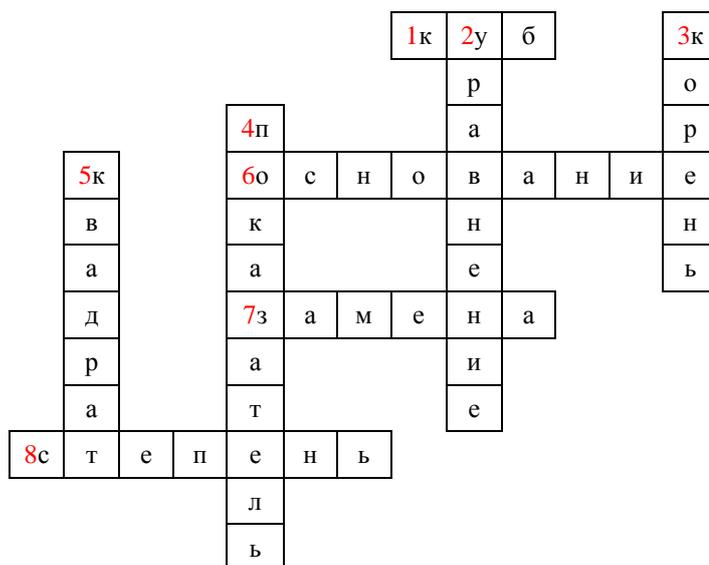


Рис. 1.

По горизонтали:

1. И многогранник, и степень.
6. Это может быть и повод
И фундамент здания.
Степень каждая имеет
Тоже
7. Идет игра, свисток свистит
Другой игрок на поле.
Чем уравнение решить
Его поможет доля?
8. Когда кого-то хвалят, говорят, что «она» превосходная.

По вертикали:

1. Мы не в прятки здесь играли,
Но дело интересное,
Все искали и искали
Нечто неизвестное.
2. Есть у зуба, есть у слова,
И растения основа,
Но чтоб извлечь его, ребята,
Не надо в алгебре лопаты.
3. Его улучшают, его поднимают, но в математике он всегда на высоте.
4. 1 кроссворда – 1.

2. Упражнение «Я график»

Студенты с помощью рук (поочередно поднимая левую или правую, в зависимости от того, возрастает или убывает функция) изображают графики показательных функций:
 2^x , $0,5^x$, $1/3^x$, 25^x , $1,5^x$, 17^x , $0,3^x$, 6^x , $1/7^x$, $0,02^x$.

3. Разгадывание ребусов



Рис. 2.

4. Математическая эстафета

Решить поэтапно показательное уравнение. Решают две команды на время, каждый этап решает следующий студент-участник команды, после того, как предыдущий правильно решил свой этап. Выигрывает команда, первая правильно решившая уравнение.

$$4^x - 14 \cdot 2^x - 32 = 0$$

Методическая разработка урока математики с применением элементов ролевой игры

Тема: Периодичность функций. Гармонические колебания.

Вид урока: Ролевая игра «Научная конференция».

Цель:

Рассмотреть примеры реальных процессов, которые можно описать с помощью тригонометрических функций; сформировать представление о гармонических колебаниях и периодических функциях.

Развивать умение применять тригонометрические функции к описанию гармонических колебаний, а также построение графиков тригонометрических функций.

Воспитывать умение добывать и применять знания; самостоятельность, логичность; математическое, логическое, креативное мышление. Воспитывать умение работать в команде и чувство ответственности.

Тип урока: Усвоение новых знаний.

Вид урока: урок-ролевая игра «Научная конференция», частично-поисковый.

Методическое обеспечение: Оборудование для демонстрации презентации, учебник, атрибуты для ролевой игры.

Межпредметные связи: физика, астрономия, биология, дисциплины профессионального цикла профессий «Слесарь по ремонту строительных машин», «Мастер отделочных работ».

Этот урок требует предварительной подготовки. Заранее (например, в начале изучения темы или еще раньше) студенты распределяются на группы по отраслям наук, которые будут принимать участие в научной конференции. Это – физика, медицина, ремонт и техническое обслуживание автомобилей, технология сварочных работ, архитектура, астрономия. Каждой группе дается соответствующее задание.

Физики должны подробнее рассказать о гармонических колебаниях и волновой теории.

Медики будут рассматривать кардиограмму и биоритмы человека.

Сварщики определяют режимы сварки при переменном токе.

Слесари по ремонту автомобилей приведут примеры периодических явлений в работе двигателя и электрооборудования.

Архитекторы продемонстрируют повторения узоров при украшении стен в комнатах и при оформлении фасадов зданий.

Астрономы будут рассказывать о периодических явлениях, происходящих во Вселенной.

В подготовке своих выступлений студенты имеют возможность обращаться за помощью как к преподавателю математики, так и к преподавателям соответствующих дисциплин. Уместно также искать ответы в библиотеке и Интернете. За неделю до урока студенты должны показать учителю планы и презентации выступлений, и тезисы докладов. В общем, за время всего периода подготовки преподаватель должен следить за успехом в поисках студентов, поощрять, поддерживать, в случае возникновения необходимости оказать помощь в поиске материала и разъяснении непонятных моментов.

Материалы к ролевой игре можно оформить в виде доклада или в форме компьютерной презентации, или как видео- или мультфильм.

Можно также посвятить обсуждению вопросов к уроку на предыдущих консультациях.

Необходимо подчеркнуть, что урок будет проводиться в виде ролевой игры, а для этого нужно иметь соответствующие костюмы и реквизит.

Такой вид учебной деятельности повысит интерес к предмету, сделав упор на практическом применении математики.

Ход урока

- I. Организационный момент.
- II. Мотивация учебной деятельности. Восприятие нового материала.
 1. Открытие конференции – вступительное слово преподавателя.

Чувство ритма дано человеку самой природой, потому что вся природа пронизана ритмами и колебаниями; явления, которые их сопровождают, несут в себе и трагическое (землетрясения, цунами) и возвышенное (волны океана), и прекрасное (щебет соловья). Некоторые из этих явлений в состоянии наводить ужас, другие предстают перед нами как воплощение величия природы, третьи оказывают наслаждение. Периодические колебания бесконечно разнообразны. Все периодические процессы математически описываются периодическими функциями, простейшие из которых $y = \cos x$, $y = \sin x$, и соответственно, отображаются с помощью графиков их функций. График функции $y = \sin x$ называют синусоидой.

Периодическими бывают не только функции и их графики, но и много других изображений: вышивки, орнаменты, узоры на обоях и тому подобное. Таковы, в частности, древнегреческие орнаменты меандр и акант, узоры на ограждениях и обоях, и тому подобное. Голландский художник М. Эшер создал много оригинальных орнаментов с изображением животных и людей.

Приведите примеры, где вы встречали синусоиду (спираль лампы, знак инь-янь). По дуге синусоиды соединяются во время сварки цилиндрические трубы под углом друг к другу. Крылья птиц во время полета создают колебательные движения, а кончики их крыльев описывают синусоиду.

2. Выступления докладчиков по отраслям.
3. Демонстрация компьютерной презентации.

Во время выступления представители всех отраслей науки – студенты – обсуждают выступления друг друга, задают вопросы, дополняют.

- III. Закрепление приобретенных знаний.

Участники задают вопросы по материалу своих выступлений представителям других отраслей.

- IV. Рефлексия.
- Прослушивание записи трелей соловья.
- V. Подведение итогов.

УДК 614.8 : 377.5

*Елена Сергеевна Раевская,
преподаватель, методист,
ГПОУ «Горловский медицинский колледж»,
г. Горловка*

«HELP A FOREIGNER»

Название учебной дисциплины: ОГСЭ.03 Иностранный язык
Специальность (шифр и название): 34.02.01 Сестринское дело
Тема занятия: «Первая помощь при ушибе и кровотечении»
Тип занятия: практическое занятие

«Help a foreigner»

Открытый игровой прием, при применении которого преподаватель ставит перед обучающимися именно ту педагогическую задачу, которую он на самом деле собирается решать, в данном случае студентам необходимо оказать первую помощь иностранцу, наладив с ним коммуникацию.

Цель:

- стимулировать активность студентов личностными социальными и познавательными мотивами;
- развивать стремление к самореализации и самоутверждению в любых жизненных ситуациях.

Данная игра-демонстрация относится к методам активного обучения и имеет очень большое значение в практике преподавания иностранного языка, так как студенты выступают не только наблюдателями, но и практиками.

Задачи:

- развить коммуникативную компетентность студентов;
- наладить связь между теоретическими аспектами оказания медицинской помощи и практическими навыками;
- научить быстро адаптироваться в экстренных ситуациях с умением мобилизовать необходимые языковые знания.

Алгоритм проведения: студентами группы создается ситуация несчастного случая, при котором необходимо оказать помощь человеку иностранного происхождения. Один студент с наиболее высоким уровнем знания иностранного языка играет пострадавшего и объясняет группе медиков на своем родном языке что случилось и чем ему нужно помочь, остальные должны оказать ему неотложную медицинскую помощь, перед этим определив источник кровотечения.

Необходимые игровые материалы: аптечка медицинская, жгуты, перевязочные материалы.

*Маргарита Викторовна Савушкина,
преподаватель истории,
ГПОУ «Донецкий государственный колледж
пищевых технологий и торговли»,
г. Донецк*

ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭКСПРЕСС-ИГРЫ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ЗАНЯТИЯ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ИСТОРИИ

Учебная дисциплина – «История Отечества».

Специальность 43.02.01 Организация обслуживания в общественном питании.

Существует ряд причин, по которым «деловая игра», «круглый стол», «конкурс-викторина», будучи востребованными в воспитательной внеаудиторной деятельности, редко используются мною в процессе преподавания истории. Среди прочих выделю следующие причины:

– «деловые игры» хорошо совместимы с повторительно-обобщающими занятиями, тогда как занятия по курсу истории в ОУ СПО – комбинированные, ставящие сразу несколько дидактических целей (и актуализировать имеющиеся знания, и усвоить новый материал, и закрепить его);

– подобные игровые технологии требуют трудоёмкой подготовки.

Выход для себя нашла в использовании «экспресс-игр» – игровой деятельности как части занятия (мотивации, упражнения на повторение, объяснения, закрепления, контроля). Рассчитанные на 5–15 минут, не требующие длительной подготовки, но при этом зрелищные и эмоциональные, подобные экспресс-игры могут служить заготовками для педагогической импровизации – спонтанной реакции преподавателя на определенную учебно-воспитательную ситуацию.

Тема занятия – «Гражданская война и иностранная интервенция».

Тип занятия – комбинированный.

Соревнование «Развёрнутый поиск» на этапе изучения нового материала. Цель: усвоение необходимого учебного материала; активизация познавательной деятельности; формирование ключевых компетенций – готовности к самообразованию, к разрешению проблем, к использованию информационных ресурсов. Оборудование – учебники, смартфоны с подключением к Интернету, карточки с вопросами. Работа ведётся в парах.

Задание:

Каждая пара получает свой перечень (партий, социальных групп, имён исторических деятелей, дат, географических названий), в котором необходимо исключить лишние элементы. Например, из предложенного списка выбрать партии и социальные группы, входящие в лагерь «красных»: а) большевики; б) кадеты; в) промышленники; г) зажиточное крестьянство; д) беднейшее крестьянство; ж) помещики; з) большинство рабочих. Поиск информации ведётся одним студентом в учебнике, другим – в Интернете. В заключение данного фрагмента занятия студенты сравнивают результативность поиска в двух источниках информации, анализируют причины допущенных ошибок.

Тема занятия – «Экономическая политика большевиков в годы гражданской войны».

Тип занятия – комбинированный.

Ролевая игра на этапе актуализации ранее изученных знаний. Цель: повторение материала; погружение в события прошлого, превращение знаний в личностно-значимые; раскрытие творческих способностей студентов. Игровые материалы не требуются.

К доске приглашаются два студента (А, Б).

Задание:

Смоделируйте ситуацию: рынок, А – имеет мешок муки, Б – нуждается в продовольствии. Ситуация обычная, но происходящая сто лет назад.

Если диалог обучающихся сразу пойдет о товарном обмене без использования денег – отметить хорошие знания по теме. Но поскольку данный игровой приём имеет потенциал, можно спровоцировать «игроков» на ошибку: преподаватель подключается к игровой ситуации в качестве «покупателя» и обещает за продукты большую сумму хорошо сохранившихся «керенок». Выслушать реакцию на это предложение, вовлечь в обсуждение ситуации остальных студентов. Уместен просмотр фрагмента из фильма «Свадьба в Малиновке» о деньгах: «Бери, я ещё себе нарисую...»

Создание кроссворда на этапе закрепления знаний. Цель: повторение изученного материала методом активной деятельности студентов по составлению кроссворда; развитие внимания, памяти, речи. Оборудование – учебная доска, мел; дополнительные игровые материалы не требуются.

Преподаватель рисует цепочку из 14 ячеек, задает вопрос всей группе: «Передача в собственность государства имущества, принадлежащего частным лицам». Студент, правильно ответивший на вопрос, не только заполняет буквами ячейки «национализация», но и продолжает кроссворд, формулируя группе свой вопрос. Оптимально, если у доски побывают 6-8 человек, хотя при наличии желающих работу над кроссвордом можно продолжить.

Тема занятия – «Сталинская индустриализация в СССР. Сталинская индустриализация в Донбассе».

Тип занятия – комбинированный.

Игра «Песня – источник знаний» на этапе усвоения нового материала. Цель: расширение круга исторических источников; активизация деятельности студентов, не обладающих хорошими знаниями; использование аудиального канала восприятия. Необходимые игровые материалы – аудиозаписи, распечатанные тексты песен по количеству групп.

Задание:

Прослушав песни 30-х годов («Марш энтузиастов», «Молодёжная», «Мы – кузнецы», «Москва майская»), воспользуйтесь ими как историческим источником и охарактеризуйте экономику, политику, идеологию СССР указанного периода. Дополнительный материал для этой характеристики привлекать не разрешается.

Тема занятия – «Политическая система в СССР. Общественно-политическая жизнь советского общества».

Тип занятия – семинар.

Ролевая игра для мотивации учебной деятельности. Цель: погружение в события прошлого; создание эмоционального настроения; раскрытие творческих способностей студентов. Игровые материалы не требуются.

К доске приглашаются два студента.

Задание:

Используя элементы театрализации, разыграйте «по ролям» анекдот: «Как вы живёте?» – спрашивали в 20-х годах. «Как вы? Живёте?» – спрашивали в начале 30-х годов. «Как? Вы живёте?» – в конце 30-х годов. Подумайте, в каких социальных группах советского общества он мог появиться.

Тема занятия – «Начало Великой Отечественной войны. Поражения и победы 1942 г.»

Тип занятия – комбинированный.

Игра «Аналогия» на этапе обобщения и систематизации материала. Цель: погружение в события прошлого; формирование нравственных и мировоззренческих установок; развитие фантазии, воображения, умения сопоставлять разноплановые явления и выходить за рамки привычных способов решения проблем. Игровые материалы не требуются.

Задание:

1-й этап – субъективная (личная) аналогия, которая подразумевает собственное видение проблемы через призму своих убеждений и оценок. На вопрос преподавателя: «Представьте себя на месте защитника Брестской крепости/ Киева/ Москвы/ жителя блокадного Ленинграда. Считаете ли вы себя способными на подвиг?» часто можно услышать мнение: «Если сопротивляться бесполезно, лучше сдаться, чтобы сохранить жизнь».

2-й этап – символическая (обобщенная) аналогия, которая позволяет выразить суть проблемы, используя метафоры и разнообразные сравнения.

Государство – организм;

Вражеская агрессия – вирус, болезнь;

Долг по защите Родины – функция клеток по защите от вирусов;

Предательство, дезертирство – перерождение клетки, рак;

Приказ № 227, деятельность НКВД, СМЕРШ – укрепление иммунитета.

«Если в результате болезни организм гибнет, выживают ли отдельные клетки?»

Преобладающие ответы: «нет». Перенос вывода на реальную ситуацию: «Нас могло не быть, если бы не победа наших предков в войне...»

УДК 377.5 : 621.3

*Галина Борисовна Сальникова,
преподаватель общетехнических дисциплин,
ГПОУ «Торезский горный техникум им. А.Ф. Засядько»,
г. Торез*

ОПЫТ РАБОТЫ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ДЕЛОВЫХ ИГР, ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ЭЛЕКТРОТЕХНИКИ

Деловые игры – это метод

– экспериментирования в области управления с возможным проигрыванием множества вариантов проекта и выявлением оптимального;

- разработок, опробования и выбора наилучших систем управления в промышленности, образовании, культуре и других областях;
- обучения, используемый в учебном процессе;
- аттестации и выбора специалистов и руководителей;
- обучения общению, коммуникабельности, сотрудничеству;
- перестройки на новое мышление, оказания воздействия на самосознание и развитие личности с воспитанием нравственных, правовых, этических и других качеств человека;
- пробуждения и развития творчества.

Имитационный метод процесса обучения и научного исследования максимально приближает руководителей и специалистов к реальной практической деятельности. Деловые игры любого плана имеют ряд эвристических особенностей, которые делают их наиболее привлекательным средством интеллектуализации многих аспектов производственной, учебной и исследовательской практики.

В игровом процессе достигается известная степень свободы оперирования пространством и временем, недоступная в реальных ситуациях. Это, прежде всего, управление временем и перенос операционного пространства.

В деловой игре время поддается сжатию и растяжению, возможно моделирование настоящего, ближайшего и отдаленного будущего, вплоть до многолетнего периода (Бирштейн, 1992).

Деловые игры доказали, что они способствуют не только закреплению знаний и использованию их в практической деятельности, но и получению умений и навыков.

Применение деловых игр находится сейчас на крутом подъеме. Можно ожидать, что в ближайшие годы игровое моделирование управления получит повсеместное всеобщее распространение при преподавании экономических и других дисциплин, а на производстве – при внедрении новшеств. Есть основания полагать, что деловые игры станут неотъемлемым методом обучения умению руководить, используя передовые достижения науки и техники, что игровое моделирование будет способствовать обучению демократизации.

Выделяют несколько областей использования деловых игр:

- в научных исследованиях;
- при отборе рациональных вариантов для принятия решений в производственных областях;
- при обучении студентов и учащихся.

За годы существования деловых игр тематика их сильно менялась в соответствии с задачами, определявшимися правительственными планами, изменением структур управления, техническим прогрессом, развитием науки и экономики. Деловые игры появились и появляются как отклик на потребность.

Развитие деловых игр всецело связано с научной работой. Масштаб, глубина и сложность научной работы в деловых играх находится в зависимости от целевого назначения и их задач. Создание новых деловых игр – большая творческая научно-исследовательская работа в содружестве разработчиков, конструкторов, практиков, специалистов различных областей, педагогов, психологов, социологов, математиков и др.

Деловая игра состоит из семи неотделимых друг от друга элементов: учебного или обучающего, производственного, научно-исследовательского, логического, психологического, социального, интегрального.

Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать

действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

При преподавании темы «Техническое обслуживание электрических машин» предлагаю студентам разыграть роли слесаря, механика.

Деловая игра должна быть весьма правдоподобной, близкой к реальным обстоятельствам.

«На добычном участке шахты остановился конвейер. Был вызван механик участка, который определил, что остановка конвейера произошла из-за неисправности электродвигателя». Механик дал указание электрослесарям отремонтировать электродвигатель (определение неполадок производится на подготовленном неисправном электродвигателе). Перед студентами-слесарями была поставлена задача – найти неисправности двигателя, устранить их и, самое главное, запустить двигатель.

Студенты-слесаря самостоятельно должны отработать все направления последствий неисправности двигателя (срыв добычи угля на участке). В результате расследования студенты путем рассуждений вырабатывают методику поиска неисправностей, устраняют их и запускают двигатель.

В результате исследований у студентов развивается умение слушать других, а главное – понять, что хочет сказать товарищ, показать свою профессиональную подготовку и найти правильное решение. При этом у студентов появляется уверенность в том, что каждый из них сможет преодолеть трудности и в самостоятельной работе.

Применение на занятиях метода «деловая игра» дает свой положительный результат: студенты более активно и с большим интересом принимают участие во всех конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах и викторинах, и, что не менее важно, проявляют повышенный интерес к своей будущей профессии.

Таким образом, игровые методы обучения позволяют преподавателю:

- 1) развивать у студентов коммуникативные умения и навыки;
- 2) приучать работать в команде;
- 3) обеспечивать студентов необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность;
- 4) вести грамотный диалог (диспут) преподаватель — студент;
- 5) благодаря смене форм деятельности способствует снятию нервной нагрузки студента, нацеливает его на диалог и действие.

Игры, которые заканчиваются в сравнительно короткое время, называются экспериментальными упражнениями. Они обычно используются как иллюстрации при чтении лекции или при проведении различных исследований по электротехнике. Благодаря смене форм деятельности это способствует снятию нервной нагрузки и усталости студента.

Для этого я предлагаю загадки (Приложение 1), ребусы (Приложение 2), кроссворды (Приложение 3), чтобы в нетрадиционной занимательной форме повторить учебный материал, развивать смекалку, наблюдательность, чувство юмора.

Анализ применения на своих занятиях одного из активных методов обучения «деловой игры» показал, что все это способствует совершенствованию учебно-воспитательного процесса и подготовки специалистов к их профессиональной деятельности в современный период, и это лишь один из методов, который можно использовать в новых образовательных технологиях.



Загадки

1) К дальним сёлам, городам
Кто идёт по проводам?
Светлое величество
Это ... (*Электричество*).

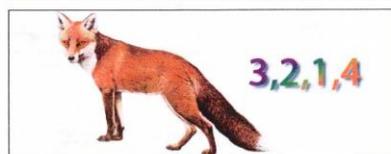
2) Очень строгий контролёр
Со стены глядит в упор.
Смотрит – не моргает:
Стоит только свет зажечь
иль включить в розетку печь –
всё на ус мотает. (*Счётчик*)

3) Им силу тока изменяют,
Если что – то в нём сдвигают. (*Реостат*)

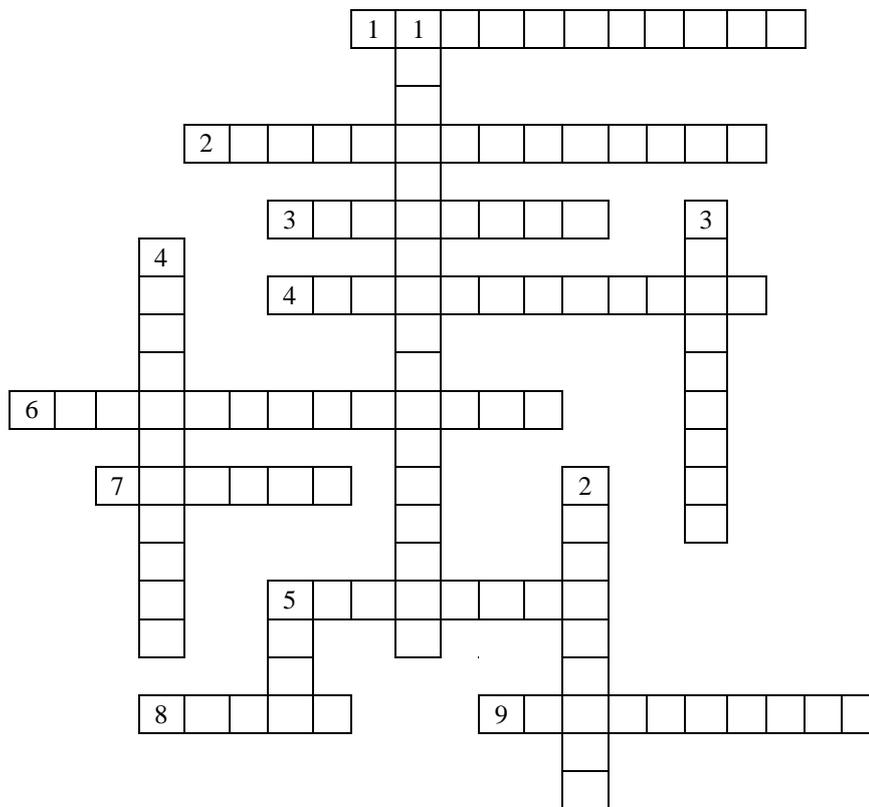
4. Тут не долго испугаться –
Их в розетке двести двадцать.
Ответ: Вольт

5) Этот жадный предмет
Всё железо хватает.
Для него нормы нет,
Прилипанием страдает.
Ответ: Магнит

РЕБУСЫ



Кроссворд



По горизонтали:

1. Сосуд цилиндрической формы, установленный на крышке бака с маслом и сообщающийся с ним.
2. Явление, на котором основана работа трансформатора.
3. Непосредственно на нем располагаются обмотки трансформатора.
4. Аппарат для изменения величины напряжения.
5. Ему принадлежит открытие трансформатора.
6. Его собирают из листов электротехнической стали толщиной 0,32 – 0,5 мм.
7. Какие трансформаторы используются для питание электроэнергией жилых помещений.
8. Трансформатор небольшой мощности с воздушным охлаждением.
9. Как называется трансформатор, если его

$$U_1 > U_2$$

По вертикали:

1. Трансформатор, у которого конец одной обмотки электрически соединен с началом другой.
2. Обмотка, соединенная с источником энергии.
3. Обмотка, соединенная с нагрузкой.
4. Режим работы трансформатора, когда первичная обмотка включена под номинальное напряжение, а в цепь вторичной обмотки включена нагрузка.
5. Как называют верхнюю часть магнитопровода.

*Людмила Владимировна Свистула,
преподаватель русского языка и литературы,
ГПОУ «Донецкое училище олимпийского резерва им. С. Бубки»,
г. Донецк*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР, ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЕМОВ НА УРОКАХ РАЗВИТИЯ РЕЧИ

ОДб.01 Русский язык
49.02.01 Физическая культура

Игра «В мире сказок»

Цели: развитие устойчивого познавательного интереса у обучающихся через игровые формы обучения к жанрам и стилям речи; усовершенствование навыков создания собственных текстов различных стилей, учитывая их особенности и структуру.

Задачи игры:

Образовательные: Способствовать прочному усвоению обучающимися учебного материала, способствовать расширению кругозора студентов.

Развивающие: Развивать у обучающихся творческое мышление, способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на занятии.

Воспитательные: Воспитывать нравственные взгляды и убеждения, гражданское самосознание, способствовать воспитанию гуманизма.

Оборудование: текст сказки «Рукавичка», карточки с заданиями для групп, памятки по оформлению документов, требования к написанию статьи, заметки, интервью, памятка для обучающихся как работать на уроке в группе.

Актуализация опорных знаний: повторить следующие определения: функциональные стили речи, статья, событийная заметка, репортаж, интервью, объяснительная записка, объявление, доверенность.

Содержание

Первый этап (1–2 мин.)

Участники объединяются в группы по 2–3 человека.

Второй этап (10–5 мин.)

Актуализация знаний о функциональных стилях речи, о структуре и особенностях таких жанров: статья, репортаж, интервью, объяснительная записка, объявление, доверенность.

Инструктаж о правилах проведения игры.

Распределение заданий.

• Написать статью «Роль размеров рукавички в формировании сплоченного коллектива».

• Написать событийную заметку «Случай в лесу».

• Доверенность на хранение второй рукавички.

• Объявление о пропаже рукавички.

• Объяснительная записка собачки, которая не заметила потерю рукавички.

• Репортаж с места события.

• Интервью с участниками события.

Третий этап (10 мин.)

Работа в группах (выполнение заданий).

Четвертый этап (10–15 мин.)

Выступление представителей групп.

Пятый этап (5 мин.)

Преподаватель проводит анализ хода и результатов игры. Оценивание групп (все участники группы получают одинаковое количество баллов) в соответствии с критериями оценивания текстов данных жанров.

УДК 377.1

*Евгения Ивановна Сухорукова,
преподаватель психолого-педагогических дисциплин,
ГПОУ «Макеевский педагогический колледж»
г. Макеевка*

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА»**

ОП.11. Основы педагогического мастерства
Специальность: 44.02.02 Преподавание в начальных классах

Тема занятия: Стили педагогического общения.

Тип занятия: семинарское.

Игровой прием «Выберем идеального руководителя»

Цель: ознакомиться с различными стилями управления, их характерными чертами и отличительными особенностями.

Задачи: каждой команде продемонстрировать поведение руководителя предложенного стиля, показать, как в одной и той же ситуации будут проявляться разные стили педагогического взаимодействия. Комиссии в результате обсуждения определить наиболее подходящий стиль руководства для разрешения конкретных ситуаций, предложенных группам.

Оборудование: памятки с описанием стилей педагогического общения, конверты с названиями стилей, педагогические ситуации.

Литература:

1. Занина, Л. Д. Основы педагогического мастерства [Текст] : учебник / Л. Д. Занина. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2003. – 288 с.
2. Неудахина, Н. А. Основы педагогического мастерства [Текст] : учебное пособие / Н. А. Неудахина. – Барнаул : АГАУ, 2009. – 209 с.
3. Морева, Н. А. Тренинг педагогического общения [Текст] / Н. А. Морева. – Москва : Просвещение, 2013. – 232 с.
4. Ольшанская, Н. А. Техника педагогического общения [Текст] : практикум для учителей и классных руководителей / Н. А. Ольшанская. – Волгоград : Учитель, 2008.
5. Якушева, С. Д. Основы педагогического мастерства [Текст] : учебник / С. Д. Якушева. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2003. – 288 с.

Порядок проведения занятия:

1. Перед началом игры группа делится на четыре подгруппы, одна из которых – комиссия. В остальных трех подгруппах назначаются педагоги-руководители. Каждая подгруппа получает конверт с описанием стиля руководства педагога (авторитарный, либеральный, демократический) для определения стиля, приверженцем которого она будет являться. Члены групп не знают стили руководства других групп.

2. В каждой подгруппе организуется дискуссия с целью выработки вариантов разрешения предложенных ситуаций в соответствии с заданным стилем руководства. Комиссия в это время также вырабатывает наиболее верные, по их мнению, варианты решения предложенных ситуаций в соответствии со всеми тремя предложенными стилями руководства.

3. В каждой группе организуется небольшое выступление двух-трех ее представителей (в роли педагога и обучающегося или обучающихся) в виде ответов на предложенные ситуации.

4. В каждой подгруппе, включая комиссию, организуется дискуссия с целью определения стиля руководства другой подгруппы.

- После установления стиля руководства каждой группы между участниками игры организуется дискуссия по предложенным ситуациям;

- Комиссия анализирует выступление каждой группы и оглашает наилучшее, по их мнению, решение каждой из предложенных ситуаций и наиболее подходящие к ним стили руководства, аргументируя свое решение;

- Подведение итогов.

Регламент занятия:

Ознакомление с правилами игры – 5 мин.

Деление на группы и распределение ролей – 5 мин.

Подготовка к дискуссии – 20 мин.

Игровой процесс – 40 мин.

Оглашение результатов и подведение итогов – 10 мин.

Общее время игры – 80 мин.

Оборудование:

Памятка «Стили руководства»

Эффективность труда педагога во многом зависит от стиля его руководства. Силь руководства – устойчивая система способов, методов и форм, используемая в практической деятельности конкретным педагогом. В зависимости от личностных качеств руководителя различают демократический, авторитарный и либеральный стили руководства.

Стили педагогического руководства (по Г. М. Андреевой)

1. Авторитарный стиль. В его основе — недоверие к возможностям учеников. Большое количество воспитательных воздействий при их однообразии, частота и стереотипность которых приводит в действие эффект пресыщения - невосприимчивость к ним ребенка. Негативные оценочные воздействия преобладают над позитивными. Жесткие, фиксированные педагогические установки: «отличники», «хорошисты» и «двоечники». Недостаточно уважения и доверия к личности школьника.

2. Демократический стиль. Оптимальное разделение функций между собой и обучающимися. Максимум требований и уважения к их личностям. Демократический стиль создает условия для творческой инициативной работы, мобилизует резервы, однако активность и инициативность не всегда ведут к достижению целей коллектива. Достоинства могут не проявляться, если исполнители не хотят или не могут работать творчески.

3. Либеральный стиль. Характеризуется, с одной стороны, «максимумом демократии» (все могут высказывать свои позиции, но реального учета, согласования позиций не стремятся достичь), а с другой стороны, «минимумом контроля» (даже принятые решения не выполняются, нет контроля за их реализацией, все пущено на «самотек»). Учитель уходит от руководства детским коллективом. Безынициативность, низкая активность и недостаточно развитая ответственность в выполнении своих

функций. Учитель не настаивает на выполнении требований, если обучающиеся уклоняются.

Педагогические ситуации:

1. Вам не нравится, как ученик сидит на уроке: мальчик сидит вразвалку, ноги вытянуты из-под парты. Вы делаете замечание, просите ученика сесть ровно. Ученик игнорирует вас, остается в том же положении. На следующее замечание мальчик отвечает, что сидит нормально – назревает конфликт. Ваши действия?

2. Большинство ребят занято выполнением КТД. Однако несколько человек остаются сидеть, отказываясь участвовать. На Ваш вопрос: «Почему вы сидите?», дети отвечают: «А мы не хотим ничего делать». Что вы предпримете?

3. У одного из ребят День рождения. Он доволен, но ведёт себя вызывающе, считает, что сегодня ему всё дозволено. Ваши действия?

4. Вы объясняете задание, но один ребенок игнорирует вас. Вы спрашиваете: «Почему ты не слушаешь, что я говорю?», на что он отвечает: «А Вы мне не нравитесь». Ваши действия?

УДК 377.131.14 : 811.111-26

*Марина Петровна Тимченко,
преподаватель иностранного языка,
ГПОУ «Макеевский медицинский колледж»,
г. Макеевка*

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЕМОВ (КВИЗ)
НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

ОГСЭ.03 Иностранный язык

34.02.01 Сестринское дело

Тема занятия: «Первая помощь», «Фитнесс и здоровье», «Витамины».

Тип занятия: урок обобщения и систематизации знаний.

«Квиз»-соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные вопросы.

Обычно квиз используется после прохождения какого-то набора тем по предмету. Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами, особенно хорошо будет, если они совпадут с интересами или увлечениями участников. После подбора вопросов нужно продумать ход игры: будет ли соревнование командным или индивидуальным. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры или меняться. В таком случае награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена. После завершения игры не забудьте провести подсчёт очков и наградить победителей и призёров. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков.

Цель: формирование коммуникативной компетенции студентов.

Задачи:

1. Создание «ситуации успеха» для каждого участника игры.
2. Повышение мотивации изучения предмета.
3. Обеспечение личностного роста каждого участника.
4. Совершенствование умений активного и доброжелательного взаимодействия друг с другом.

5. Активизация психической, познавательной и творческой сфер личности средствами иностранного языка.

Необходимые игровые материалы: доска, маркеры разных цветов.

Преподаватель объявляет тему, цели и задачи занятия.

Перед началом применения на занятии игрового приёма – квиза – преподаватель предлагает студентам разделить на 3 команды, которые должны придумать себе название. После этого названия команд записываются на доске для того, чтобы отобразить очки за правильные ответы во время игры. Для этого выбирается один человек из студентов, который также будет следить за заполнением таблицы, нарисованной на доске.

Topic	5	10	15	25
Vitamins				
First Aid				
Fitness and Health				

Вопросы, предлагаемые преподавателем студентам, соответствуют теме урока. Каждый вопрос оценивается количеством баллов в зависимости от уровня сложности вопроса (5, 10, 15 и 25 баллов). Студентам предоставляется право выбора темы и сложности вопроса. Если ответ на вопрос правильный, то студент, находящийся у доски, записывает название группы напротив выбранной ими темы в соответствии с уровнем сложности вопроса. Победителем станет та команда, которая наберёт максимальное количество очков за верные ответы.

Вопросы и ответы, предлагаемые студентам по теме занятия:

Vitamins (Витамины)

(5 points) How many vitamins are known today? (about 20 vitamins).

(10 points) What vitamin protects our eyesight? (Vitamin A. It is in carrots, eggs and fish oil).

(15 points) What is avitaminosis? (Prolonged deficiency of any vitamin results in a disease known as avitaminosis).

(25 points) Who was the first to establish the presence of vitamins in food? And when? (N. Lunin, a Russian doctor in 1880).

First Aid (Первая помощь)

(5 points) Who helps ill (sick) people? (a doctor)

(10 points) What does “SOS” mean? (“Save our souls”)

(15 points) What are the general steps in any situation requiring first aid?

1. Call a local emergency medical service or a doctor.
2. Provide urgent care (for life-threatening emergencies).
3. Examine the victim for injuries.
4. Treat the victim for shock.

(25 points) What conditions requiring first aid do you know? (students must name 10 or more conditions).

1. Asphyxiation
2. Bee sting
3. Bleeding
4. Blister
5. Bruise
6. Burn

7. Cuts
8. Dislocation
9. Drowning
10. Fainting
11. Fracture
12. Frostbite
13. Hemorrhage
14. Nosebleed
15. Poison
16. Rabies
17. Shock
18. Snakebite
19. Stroke
20. Sunburn
21. Unconsciousness

Fitness and Health (Фитнесс и здоровье)

(5 points) Who lives longer? (Fit people).

(10 points) What positive influences on our health do you know?

- Take regular exercises
- Jog, cycle or swim
- To work out in gyms
- Do aerobics or play team sports
- Eat health food which is rich in vitamins

(15 points) What`s the best way to prepare for exercises if you are not used to do it?

- The activity you have chosen suits your level of fitness
- You`re wearing sensible clothes and shoes
- You warm up slowly and gradually before you start the activity itself

(25 points) What are the advantages of being fit?

- Fitness reduces the risk of heart attacks
- Increases strength, stamina and suppleness
- You sleep better and don`t get tired so easily
- Helps you to lose weight
- Increases the size and tone of your muscles
- Makes you feel healthier, happier and more positive

УДК 377.5

***Валентина Ивановна Титаренко,**
преподаватель ОП.01 Педагогика,
ГПОУ «Макеевский педагогический колледж»,
г. Макеевка*

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ОП.01 ПЕДАГОГИКА»

по специальности 44.02.02 Преподавание в начальных классах

Тема занятия: Урок – основная форма обучения в современной школе.

Тип занятия: изучение нового учебного материала.

Название игрового приёма: «Интригующая пятиминутка».

Цель использования игрового приёма:

- закрепление полученных на занятии знаний;
- активизация познавательной деятельности студентов.

Задачи использования игрового приёма:

- закрепление знаний студентов об основных структурных элементах урока;
- развитие познавательного интереса к изучению педагогики; способностей нестандартного подхода к осуществлению процесса обучения;
- формирование профессионально-педагогического творчества.

Описание игрового приёма

Данный игровой приём может быть использован на этапе закрепления полученных знаний. Студентам предлагается психолого-педагогическая ситуация:

Как начать урок? Традиционным «Добрый день!», не менее традиционными вопросами «Кто отсутствует?» и «Что было задано на дом?»? Затем натренированная рука учителя потянется к журналу, сделав там соответствующие записи. А класс тем временем без какого-либо интереса будет ожидать дальнейших вопросов, чтобы дать заранее подготовленные ответы.

Как надоело школьникам это хоть и правильное, но «прокрученное» уже сотни, раз начало урока! И тускнеют глаза, и теряется интерес к дальнейшей творческой работе. Так попытайся же, учитель, разжечь до яркого огня потухающий костёр в глазах детей!

После блиц-обсуждения данной педагогической ситуации преподаватель предлагает студентам выступить в роли учителя начальных классов и по конкретной теме для начальной школы придумать 2–3-х минутное начало урока с целью быстрой организации учащихся к учебной деятельности, стимулирования их интереса к вопросам, которые будут изучаться, проверяться или закрепляться на уроке.

Для критического анализа действий студента-«учителя» назначаются рецензенты. По завершении игрового приёма под руководством преподавателя проводится организованная дискуссия по разбору и оценке действий участников игры.

Перечень необходимых игровых материалов определяется преподавателем в зависимости от используемой в игровой ситуации темы.

Тема занятия: Объект и предмет изучения дидактики. Категориальный аппарат дидактики.

Тип занятия: обобщение и систематизация знаний.

Название игрового приёма: «Педагогические пазлы».

Цель использования игрового приёма:

- обобщение и систематизация знаний студентов по теме занятия;
- активизация познавательной деятельности студентов.

Задачи использования игрового приёма:

- повторение и систематизация знаний студентов по основным дидактическим категориям, их взаимосвязи;
- развитие логического мышления, педагогического внимания, памяти, познавательного интереса к изучению педагогики;
- совершенствование навыков работы в творческих группах.

Игровые материалы:

- терминологические пазлы (4–5 комплектов);
- карточки с графическими изображениями фигур;
- сигнальные карточки (красного и зелёного цвета).

Описание игрового приёма

Для реализации данного игрового приёма необходимо создать творческие группы по 4–5 человек. Каждая группа получает набор «Педагогические пазлы» с равнозначным

их количеством. Каждый отдельный пазл – карточка определённой геометрической формы и цвета с указанием названия одного из педагогических терминов. Задача каждой творческой группы – за 1 минуту собрать определённое изображение (цветка, домика, геометрической фигуры, лестницы и др.). В работе могут быть задействованы пазлы только с *дидактическими* категориями.

В процессе выполнения игрового задания, в ситуации возникновения каких-либо проблем участники группы могут просигнализировать об этом сигнальной карточкой красного цвета. По окончании работы группа сигнализирует о её завершении карточкой зелёного цвета.

Для осуществления контроля за правильностью выполнения условий игры и выполнения игрового задания из числа студентов назначаются «знатоки дидактики».

Для закрепления дидактического эффекта игры можно организовать поэтапный обмен «Педагогическими пазлами» между творческими группами.

Тема занятия: Сущность процесса обучения. Этапы усвоения знаний.

Тип занятия: совершенствование знаний, умений и навыков.

Название игрового приёма: «Туристический маршрут».

Цель использования игрового приёма:

- формирование и закрепление знаний студентов о сущности процесса обучения и его основных этапах;
- активизация познавательной деятельности студентов.

Задачи использования игрового приёма:

- повторение и закрепление знаний студентов о сущности процесса обучения, основных этапах усвоения знаний;
- развитие критического мышления, способности систематизировать учебную информацию, аргументировать собственные суждения;
- развитие познавательного интереса к изучению педагогики;
- формирование профессиональной компетентности.

Игровые материалы: карточки-указатели с названиями этапов усвоения знаний.

Описание игрового приёма

Преподаватель выясняет у студентов, кто из них имеет опыт участия в туристических походах и что необходимо составить в обязательном порядке перед началом любого туристического похода (*его маршрут*). Затем преподаватель предлагает присутствующим отправиться в воображаемый «поход» по процессу обучения с остановками на каждой маршрутной станции. Из числа студентов назначается руководитель «туристической группы» и ответственные за каждую «маршрутную точку».

Руководителю «туристической группы» совместно с ответственными за каждую «маршрутную точку» необходимо проложить маршрут, по которому будет двигаться группа. Преподаватель в разных местах аудитории расставляет ответственных за «маршрутные точки» и вручает им маршрутные указатели с названиями этапов процесса усвоения знаний в хаотическом порядке.

Задача студента-руководителя группы – с помощью участников «похода» составить правильный маршрут «движения» с упорядоченной расстановкой маршрутных указателей и четкой аргументацией, почему именно эта «точка» (этап усвоения знаний) должна находиться после предыдущей остановки и перед последующей.

Данный вариант игрового приёма характеризуется универсальностью применения с точки зрения его структуры.

Тема занятия: Содержание современного воспитательного процесса.

Тип занятия: обобщение и систематизация знаний.

Название игрового приёма: «Динамическая сказка».

Цель использования игрового приёма:

- повторение и систематизация знаний студентов по теме занятия;
- активизация познавательной деятельности студентов.

Задачи использования игрового приёма:

- повторение знаний студентов о содержании современного воспитательного процесса, его основных направлениях;
 - развитие познавательного интереса к изучению педагогики; способностей нестандартного подхода к осуществлению процесса воспитания; способности к профессиональной импровизации;
 - формирование профессионально-педагогического творчества.

Игровые материалы: могут включать иллюстративный материал, детские игрушки, спортивный инвентарь, технические средства для воспроизведения аудио- и видеоматериалов.

Описание игрового приёма

Преподаватель предлагает студентам окунуться в мир детства, которое для каждого ребёнка немислимо без сказок и сказочных героев. Сказка для младшего школьника остается одним из наиболее эффективных средств воспитательного воздействия. Предварительно определив направление воспитательной работы, преподаватель предлагает каждому студенту «превратиться» в сказочника и без предварительной подготовки включиться в коллективное сочинение сказки, сюжет которой должен иметь воспитательную направленность в соответствии с указанным преподавателем направлением воспитания младших школьников.

Для контроля за правильным сюжетным развитием сказки, порядком участия в этой игре студентов группы следят «хранители сказок и легенд» (2–3 студента из числа присутствующих).

Старт «Динамической сказке» даёт преподаватель, который произносит первую установочную фразу, например:

- «Жила-была девочка Катя, маленькая синеглазая первоклассница, которая...»
- «Однажды третьекласснику Мише приснилось, что он летит на огромном воздушном шаре, и ...»
- «Эта удивительная история произошла очень давно. Каждое утро, приходя в класс, Светлана Петровна находила...»

В завершении составления «динамической сказки» происходит её коллективный анализ, определение соответствия сюжета указанному направлению воспитательной работы, её образовательной и воспитательной ценности для младших школьников.

УДК 377.131.14

*Наталья Петровна Туркина,
специалист высшей категории,
директор, преподаватель-методист,
ГПОУ «Донецкий центр профессионально-технического
образования строительства и архитектуры»,
г. Донецк*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ИГР НА УРОКАХ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН
ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ «ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ»
(ИЗ ОПЫТА ПРЕПОДАВАНИЯ)**

В современных условиях модернизации учебно-воспитательного процесса в контексте внедрения новых стандартов среднего общего образования и стандартов среднего профессионального образования использованию обучающих игр как одной из составляющих интерактивных педагогических технологий отводится значительное место. В аспекте реализации деятельностного и компетентностного подходов к обучению деловые и ролевые игры, моделирование жизненных ситуаций, общественных процессов, аргументированная защита своей точки зрения, оппонирование иному мнению через участие в дискуссиях, «научных» дебатах, овладение монологической и диалогической речью способствуют максимальному достижению личностных, метапредметных и предметных результатов.

Одним из видов игровой технологии, применяемой на уроках, является «мозговой штурм» или «Брейн-ринг».

«Мозговой штурм» или «Брейн-ринг» – хорошо известный, эффективный метод коллективного поиска ответа. В ходе «Брейн-ринга» студенты выступают как личность, развитая индивидуальность, проявляют фантазию, представление, демонстрируют «чистые» знания об окружающем мире и общественных явлениях и интеллектуальные способности. Мозговой штурм способствует расширению культурного и жизненного опыта, поиску и выделению необходимой для правильного ответа информации, содержащейся, как правило, на 60 % в самом вопросе, который должен быть корректен и исключать неоднозначность ответа.

В ходе обсуждения формируются навыки работы в команде, развивается способность прогнозировать последствия собственных действий, вырабатывается потребность в жизненном успехе и достижениях, что является конкретными составляющими компетентной жизнетворческой личности студента.

Приведем пример использования «Мозгового штурма» на заключительном уроке тематического модуля «Первая мировая война», фрагмент урока рассчитан на 7–10 минут.

В игре участвуют две команды.

Учитель задает вопросы по заданной теме каждой из команд по очереди. Если одна из команд дает неправильный ответ, то право на ответ передается другой команде. За правильный ответ – 1 балл.

– Первый глобальный военный конфликт XX века, охвативший более тридцати государств мира возник в результате острого соперничества за мировую гегемонию между великими державами, главным образом между Англией и Германией. Поводом к объявлению войны послужило убийство 28 июня 1914 года в г. Сараево наследника австро-венгерского престола Франца Фердинанда. О каком событии идет речь?

– «Сердечное соглашение» – военно-политический союз, сложившийся в годы 1-й мировой войны по инициативе Англии. Первоначально носил характер соглашений по колониальному вопросу между Англией и Францией (1904 г.) и Англией и Россией (1907 г.). В ходе 1-й мировой войны к нему присоединились более двадцати государств, в том числе Италия, Япония, США и другие. О каком военном союзе идет речь?

– Итоговый документ Парижской мирной конференции, завершивший 1-ю мировую войну. Согласно условиям этого договора, Германия лишилась многих территорий в Европе, ее колонии были поделены между державами-победительницами. Германия должна была выплатить репарации, демилитаризовать экономику и границы. Как назывался этот договор, когда он был подписан, что еще было зафиксировано в нем?

– Успех начавшегося наступления превзошел все ожидания. Фронт был прерван в нескольких местах сразу. Уже через два дня в плену оказалось около тысячи офицеров, свыше 40 тысяч солдат, еще через 3 дня число пленных возросло до 75 тысяч. О каком сражении здесь идет речь? Когда оно произошло? Чему учатся на нем современные армии?

– О какой стране и о каком периоде в ее истории говорится в этом отрывке: «Десять центов за небольшой хлебец – а сотни миллионов бушелей пшеницы преют

на складах и не поступают на рынок! И это еще не самое худшее. Прошлой зимой пшеницей топили печи. А вокруг миллионы бездомных и голодных, у которых нет этих десяти центов. Шкуры рогатого скота идут сейчас за бесценок – на горе скотоводам и на радость мясопромышленникам».

– О каком событии говорит В. Маяковский в своем произведении:

«Слышу – плач промелькнул мельком.

Нечего есть. И нечего хлебать.

Туман, к забастовщикам теки молоком!

Камни, обратитесь в румяные хлеба!

Радио стало. Забастовала высь.

Пусто, - ни слова, - тишь да гладь.

Земля, не гони! Земля, остановись!

Дай удержаться, дай устоять».

– Политика администрации Ф. Рузвельта в 1933–1939 гг., направленная на преодоление социально-экономического кризиса и смягчение противоречий американского капитализма. Как она называлась, какова его программа?

– Что такое экономический кризис, каковы его особенности в 30-е годы XX столетия?

В данном случае в качестве примера приведено 7 вопросов, относящихся к указанному выше модулю и итоговому занятию по теме «Страны Западной Европы и США в 1918–1939 гг.». Максимальное количество баллов, которое может набрать команда – 7 баллов, для победы достаточно четырех.

Если команда-победитель набирает 5–7 баллов, каждый из участников получает оценку «отлично», что является весомым фактором внешней мотивации. Если менее 5-ти баллов, то отмечается участие и учитывается в ходе текущего оценивания.

Интересной формой ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Обществознание» является моделирование защиты научной работы.

Тематический модуль № 3: Духовная культура.

Урок № 12. Мировоззрение и мораль в жизни общества. Типы мировоззрения.

Урок является вторым в пределах тематического модуля. На предыдущем уроке три студента получают задание подготовиться к уроку – защите научной работы (можно «диссертации»). Тема «диссертации»: Философская система мировоззрения. В ней студент должен сформулировать фундаментальные вопросы бытия соответственно уровню своего образования, мировосприятия, моральных ценностей. В процессе формулировки этих вопросов, поиска их смыслового значения и ответа на них студент работает с категорией как с деятельностной единицей содержания.

Первое, на что должен обратить внимание «соискатель»: над фундаментальными вопросами, лежащими в основе мировоззрения, задумывались многие до нас, задумываются наши современники и будут задумываться наши потомки. Мы начинаем не с нуля, поэтому нужно очертить тот круг принципиальных вопросов, которые были и остаются на повестке дня человека, ищущего истину, а именно: вопросы о Вселенной в целом, о планете Земля, о человеке.

Первыми людьми, которых интересовала проблема устройства Вселенной, Земли и их сосуществования, были древние греки. (На этом моменте урока соприкасаются понятия, раскрываемые предметами естественно-математического и общественно-исторических циклов, в программу которых можно было бы включать вопросы «чистой науки», мотивируя развитие познавательной деятельности, не отягощенной прагматикой).

Однако, никто не может ограничиться занятиями «чистой наукой», техникой, компьютерными технологиями, какими бы увлекательными они не были. На это тысячелетия назад указал Сократ, первоначально интересующийся устройством Вселенной, физикой, а затем занявшийся философией морали.

Одновременно основные философские школы Античной Греции склонялись к мысли о невозможности построения концепций о природе нравственного поведения человека, не зная, каково место человеческих существ в космосе, какова их связь с принципами, управляющими Вселенной.

Отсюда основными мировоззренческими вопросами были и остаются:

1. Что лежит за наблюдаемой Вселенной?
2. Каким образом возник наш мир, как он развивался и каким образом он оказался населённым такими разнообразными формами жизни?
3. В чем сущность человека? Каково происхождение его рациональности и морального чувства? Каковы его перспективы на будущее и что происходит с ним после смерти.

Вопросы, сформулированные «соискателем», подчёркивают метапредметность темы урока и делают акцент на том, что задача философии как науки – поднимать глобальные проблемы, вопросы и подводить методологическую основу для поиска ответа на них.

Ответы на них двух типов. Первый тип ответов предлагает «соискатель», второй – его оппоненты.

№ вопроса	Первый тип ответов	Второй тип ответов
1	Не существует ничего, кроме материи. Именно она является первичной вечной реальностью, существующей независимо ни от нашего сознания, ни от чего-либо другого. Однако она обладает способностью к развитию и самоорганизации. Процессы развития приводят к тому разнообразию живой и неживой материи, которое мы наблюдаем сегодня во Вселенной	За материей, которая имела своё начало, стоит некий несотворённый, независимый творческий Разум, который ассоциируется с Богом. Бог поддерживает Вселенную, взаимодействует с ней, но не является её составной частью. Он дух, а не материя. Вселенная существует как выражение Его сознания и с целью выполнения Его воли
2	Неодушевлённая материя сама по себе, не подчинённая никакому замыслу или цели, оформилась в тот конгломерат, который впоследствии стал Землёй, на которой зародилась жизнь. В процессе эволюции сформировались современные формы жизни	Устройство Вселенной, Солнечной системы и планеты Земля говорит о том, что они были задуманы и созданы таким образом, чтобы на Земле была возможна жизнь. Поразительная сложность живых систем и механизмов их жизнедеятельности также свидетельствует об этом
3	<p>Природа человека. Человеческое существо – это материя, лишённая духа. Способность к рациональному мышлению возникла из высокоорганизованной материи.</p> <p>Нравственность. Моральное чувство и чувство долга у человека возникают исключительно в социуме.</p> <p>Цель жизни. Человек сам ставит себе цели в жизни.</p> <p>Будущее. Идеальное устройство общества будет достигнуто либо путём устойчивых тенденций и сил, заключённых в самой материи и/или истории, или тогда, когда человеческие существа научатся управлять самими процессами биологической эволюции.</p> <p>Смерть и жизнь после смерти. Смерть для каждого человека означает абсолютное прекращение существования</p>	<p>Природа человека. Человек создан Богом, в действительности, по образу и подобию Божию. Своими мыслительными способностями человек обязан Богу.</p> <p>Нравственность. Моральное чувство человека возникает из «законов Божьих», вложенных в него Творцом.</p> <p>Цель жизни. Главная цель человека – наслаждаться общением с Богом и служить Богу, а также служить своим собратьям во имя Бога.</p> <p>Будущее. Идеальное устройство общества, к которому человек стремится, является не мечтой, а твёрдой надеждой, основанной на замысле Бога об искуплении человечества и мира.</p> <p>Смерть и жизнь после смерти. Смерть не означает абсолютного прекращения существования</p>

Сравнение двух групп ответов показывает, что они противоположны. На вопрос «почему?» на предыдущих этапах развития философии и теологии ответ прозвучал

бы однозначно: религиозное и философское мировоззрение несовместимы. В парадигме современного образования противостояние обусловлено различием фундаментальных философских предпосылок, которые определяют соответствующие интерпретации научных данных и лежат в основе мировоззрения.

Таким образом, делается вывод о важности мировоззрения, служащего отправной точкой в нашей деятельности. Мировоззрение формируется постепенно, человек черпает идеи, верования, отношение к жизни в семье, образовательном учреждении, обществе, что оказывает воздействие на отношение к тем проблемам, с которыми он сталкивается в жизни. Отсюда важность осознания своих взглядов на мир и приведение их в соответствие с наблюдаемыми фактами, что предполагает обращение к образованию, изучаемым дисциплинам, в особенности в тех случаях, когда необходим критический взгляд и внесение поправок в наши исходные представления о мире, его единстве, всеобщих связях, регулируемых всеобщими законами.

При изучении темы «Занятость и безработица» в разделе «Макроэкономика» (образовательная дисциплина базового уровня «Экономика», согласно учебному плану и рабочей программе, утвержденным в 2017 году, преподаваемая на 1 курсе) целесообразно использовать метод конкретного случая или метод Гарварда как один из активных методов обучения.

Целью применения именно этого метода является достижение личностных, предметных результатов, развитие способностей студентов к поиску и принятию решений, воспитание умения работать в группах, формулировать и озвучивать собственное мнение, сопоставлять и оценивать альтернативные точки зрения.

Первоначально после характеристики ситуации на рынке труда в Донецкой Народной Республике на предыдущем этапе урока студентам предлагается составить список самых востребованных на данный момент профессий, специальностей (примерно 7–8), после оглашения, которых первое место, как правило, занимают строители различного профиля, подготовка которых осуществляется нашим образовательным учреждением.

После этого преподаватель или студент в зависимости от уровня подготовки группы приводит пример конкретной жизненной ситуации, когда часть выпускников при высоком уровне востребованности профессии пополняет ряды безработных.

Перед студентами ставится задача выявить причины данного явления, охарактеризовать виды безработицы, закономерности ее возникновения. И самый главный вопрос: возможно ли ее избежать?

Группа делится на подгруппы по 4–5 человек, начинается процесс обсуждения, сопоставления альтернативных вариантов и принятия решений.

Следующий этап – диспут – является сложным для студентов: аргументированно изложить свою точку зрения, достойно выслушать оппонента, если таковой будет, и сопоставить свои выводы с реалиями жизни.

Выводы, как правило, следующие:

- Рыночной экономике присущ определенный средний уровень безработицы – естественный, который считается неизбежным и связан с ее цикличностью;
- Безработными становится в первую очередь молодежь из-за отсутствия опыта, низкого профессионализма, невысокого уровня образования;
- Люди, владеющие одной специальностью, не повышающие квалификацию, не имеющие навыков самообразования, с неадекватной самооценкой.

В поиске решения вопроса делается акцент в первую очередь на субъективный фактор, с целью мотивации студентов к обучению, повышению качества знаний, уровня профессионализма, что способствует укреплению уверенности в получении работы, стабильном социальном статусе, материальном благополучии.

После сформулированных выводов студенты получают задания для самостоятельной работы: опираясь на знания, полученные на уроке, используя материалы

периодической печати и интернета выработать «стратегию» регулирования проблемы «Молодежь и безработица» и в виде «научной статьи» или «доклада» предложить вниманию «ученого совета» для обсуждения с последующей оценкой.

УДК 377.5 : 159.9

*Полина Сергеевна Чернышова,
преподаватель педагогики и психологии
цикловой комиссии гуманитарных, естественных
и социально-экономических дисциплин,
ГПОУ «Донецкий колледж культуры и искусств»,
г. Донецк*

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИТОГОВОГО ЗАНЯТИЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ПСИХОЛОГИЯ»

УД «Психология»

Специальность: 52.02.02 Искусство танца

51.02.01 Народное художественное творчество

Интеллект-баттл

Цель: развитие познавательного интереса, логического мышления, внимания, коммуникабельности, активности, интереса к психологическим знаниям; воспитание уважения к сопернику, ответственности и культуры поведения.

Задачи:

- развитие навыков сотрудничества, толерантного отношения друг к другу, чувства единения;
- развитие общеразвивающих компетенций обучающихся, смекалки, чувства юмора и сообразительности;
- активизация познавательного интереса, повысить интерес студентов к изучению психологии и самого себя;
- развитие коммуникативных качеств подростков;
- воспитание чувства ответственности и сплочение коллектива;
- поднятие общего эмоционального тонуса;
- создание обучающимся условий для проявления творческой активности и коммуникативных способностей.

Оборудование:

2 флажка, часы, зеркало, запись метронома (1 минута), экран, проектор, ноутбук, презентация.

Сценарий

Ведущий. Дорогие студенты, участники, я рада вас приветствовать на психологическом интеллектуальном баттле!

Только сейчас и только в этой аудитории встречаются неповторимые команды самых умных, находчивых и сообразительных. Итак, начинаем.

Разрешите вам представить наше сверхобъективное жюри! (*Представление членов жюри*)

Хочу пожелать успехов командам. И пусть победит сильнейший!

Раунд 1. Разминка

Ведущий. Правила этого раунда.

1. В раунде участвуют обе команды одновременно.

2. Правильный ответ оценивается в 1 балл.
 3. Отвечает та команда, которая первая подняла флажок.
 4. Если ответ неверен, другой команде дополнительно дается 10 секунд на размышление.
 5. Команде объявляется фальстарт, если флажок поднимается во время зачитывания вопроса, и право ответа переходит другой команде.
 6. Если команды не дают правильный ответ, на вопрос могут ответить болельщики и таким образом принести команде баллы.
- Итак, начали.
Вопросы.
2. Что в переводе с древнегреческого означает слово «психология»? (*наука о душе*).
 3. В честь какой древнегреческой богини получила свое название наука психология? (*Психея*).
 4. Что является предметом изучения психологии? (*психика, психические процессы, явления*).
 5. Что является физиологической основой психики? (*ЦНС, мозг*).
 6. К познавательным психическим процессам не относится: ощущение, память, внимание, воля? (*Воля*).
 7. В каком возрасте у ребенка появляются первые проявления личности? (*в 3 года*).
 8. Какая ведущая деятельность дошкольника? (*сюжетно-ролевая игра*).
 9. Какая обычно самооценка у подростка? (*заниженная*).
 10. Определить тип темперамента: уравновешенный, настойчивый, усидчивый (*флегматик*).
 11. Определить тип темперамента: легко и быстро активизируется, с богатой мимикой, вспыльчивый (*холерик*).
 12. Составляющей какой науки долгое время была психология? (*философия*).
 13. Кем становится человек под влиянием общества, воспитания, обучения, общения? (*личностью*).
 14. От чего зависит тип темперамента человека? (*от силы нервной системы*).
 15. Человек, который сосредоточен на своем внутреннем мире, характеризуется замкнутостью, предпочитает одиночество, не заинтересован в общении – это...? (*интроверт*).
 16. Совокупность неповторимых, уникальных особенностей, черт каждой личности? (*индивидуальность*).
 17. Как называют детей, которые выделяются яркими, очевидными, иногда выдающимися достижениями в той или иной деятельности? (*одаренные*).
 18. Одно из высших проявлений способностей, проявляемое в определенной сфере, наблюдаемое в получении особых творческих результатов (*талант*).
 19. Какие потребности находятся в основании пирамиды Маслоу? (*физиологические, базовые*).
 20. Назовите границы младшего школьного возраста (*7–11 лет*).
- По окончанию раунда слово предоставляется жюри.*

Раунд 2. Кто ближе?

Ведущий. Правила этого раунда.

1. В раунде участвуют обе команды одновременно.
2. Правильный ответ оценивается в 2 балла.
3. На обдумывание командам дается 1 минута.
4. Правильным считается ответ, который отклоняется от реальной цифры на $\pm 10\%$

5. Если обе команды дали правильный ответ, балл засчитывается той команде, ответ которой был более точным.

Вопрос 1.

Какой процент женщин считает себя привлекательными?

Ответ: *Только 60 % женщин в мире считают себя привлекательными.*

Вопрос 2.

Какой процент людей видит цветные сны?

Ответ: *Не все люди видят цветные сны. Около 12 % зрячих людей видят только черно-белые сны. Значит правильный ответ – около 88 %.*

Вопрос 3.

Какой процент людей использует музыку как средство избавления от всякого негатива в жизни?

Ответ: *80 %*

Вопрос 4.

Сколько минут с точки зрения психологии нужно, чтобы влюбиться?

Ответ: *Всего 4 минуты нужно, чтобы влюбиться.*

По окончании раунда слово предоставляется жюри.

Раунд 3. Мозголомка

Ведущий. Правила этого раунда.

1. В раунде участвуют обе команды одновременно.
2. На обдумывание дается 1 минута.
3. Правильный ответ оценивается в 3 балла.
4. Отвечает та команда, которая первая подняла флажок.
5. Если ответ неверен, другой команде дополнительно дается 10 секунд на размышление.
6. Команде объявляется фальстарт, если флажок поднимается во время зачитывания вопроса, и право ответа переходит другой команде.
7. Если команды не дают правильный ответ, то дается подсказка; правильный ответ в таком случае оценивается в 2 балла.

Вопрос 1.

Продолжите высказывание: Альберт Эйнштейн спрашивал: «Если беспорядок в кабинете указывает на беспорядок в голове, то что можно сказать...?»

Подсказка: в ответе говорится о состоянии кабинета.

Ответ: *«о пустом кабинете».*

Вопрос 2.

Продолжите утверждение: Нет для человека лучшего звучания, чем ...

Подсказка: это есть у каждого человека.

Ответ: *«звучание его имени».*

Вопрос 3.

Учеными доказано, что чем холоднее в спальне, тем больше шансов...

Подсказка: речь идет о том, в чем проявляется наше бессознательное.

Ответ: *«увидеть плохой сон».*

Вопрос 4.

Продолжите утверждение: Согласно исследованиям Кембриджского университета, неважно в каком порядке расположены буквы в словах, чтоб мы их прочитали и поняли. Главное то...

Подсказка: речь идет о первой и последней.

Ответ: *«чтобы первая и последняя буква были на своих местах».*

Вопрос 5.

Ученые утверждают, что именно это может успешно заменить занятия фитнесом, а также существенно продлить жизнь. О чем идет речь?

Подсказка: как правило, мы делаем это, когда у нас хорошее настроение.

Ответ: *смех. Минута искреннего смеха заменяет 25 минут занятий фитнесом. 17 минут смеха в сутки продлевает жизнь на 1 год.*

Вопрос 6.

Большинство женщин делают это ладонью, а мужчин – кулаком.

Подсказка: если кто-то рядом это делает, то большинство людей непроизвольно делают тоже самое.

Ответ: *зевая, женщина прикрывает рот ладонью, а мужчина – кулаком.*

Вопрос 7.

Почему мы не слышим, как муха ползает по столу.

Подсказка: речь идет о свойстве ощущений.

Ответ: *звук, который издает муха, ползая по столу, тише, чем мы его можем воспринимать, за пределами минимального порога чувствительности.*

Вопрос 8.

Почему, заходя в помещение с неприятным запахом, со временем человек перестает его ощущать?

Подсказка: речь идет о свойстве ощущений.

Ответ: *адаптация.*

По окончанию раунда слово предоставляется жюри.

Раунд 4. Сказочный вернисаж

Ведущий. Правила этого раунда.

1. В раунде участвуют обе команды одновременно.
2. На обдумывание дается 1 минута.
3. Правильный ответ оценивается в 3 балла.
4. Отвечает та команда, которая первая подняла флажок.
5. Если ответ неверен, другой команде дополнительно дается 10 секунд на размышление.
6. Команде объявляется фальстарт, если флажок поднимается во время зачитывания вопроса, и право ответа переходит другой команде.
7. По описанию содержания, необходимо угадать, о какой сказке идет речь.

Вопрос 1. В какой известной сказке серая неприветливая личность осуществляет коварный план убийства двух лиц и лишь благодаря своевременному вмешательству общественности все заканчивается хорошо? (*Красная Шапочка.*)

Вопрос 2. Назовите сказку, в которой разные по своему социальному статусу герои занимали по очереди жилье, созданное в необычном архитектурном стиле. И все было бы хорошо, если бы в дом не вернулся его прежний владелец со своим охранником. Вот героям сказки и пришлось покинуть незаконно занятую территорию. (*Рукавичка.*)

Вопрос 3. В какой сказке главная героиня постоянно и нагло ругала тех, кто ей делал добро? А когда она, чтобы избежать наказания, незаконно завладела чужим жилищем, то различные влиятельные лица пытались провести с ней работу по преодолению ее асоциального поведения. Удалось это лишь наименьшему из всех участников эксперимента. (*Коза-дереза.*)

Вопрос 4. Назовите сказку, в которой речь идет о спортсмене, который отправляется на соревнования по бегу с препятствиями. Хитрость и выдержка помогли ему очень близко подойти к финишу, однако финал – трагический. Проявив слишком большую самоуверенность, он погибает. (*Колобок.*)

Вопрос 5. Назовите сказку, в которой главная героиня могла перевоплощаться в разные образы для своего жениха. Однако однажды его безрассудство и импульсивность в поведении привели к долговременной разлуке влюбленных. И, преодолевая различные препятствия, они все же объединяют свои судьбы. (*Царевна-лягушка.*)

По окончанию раунда слово предоставляется жюри.

Раунд 5. Конкурс капитанов «Верю – не верю»

Ведущий. Правила этого раунда.

1. Капитаны играют по очереди.
2. Вопросы зачитываются 1 раз.
3. Правильный ответ оценивается в 1 балл.
4. Есть два возможных варианта ответов: «верю» и «не верю».

Вопросы для капитана 1 команды:

1. Чихнуть с открытыми глазами невозможно (*да*).
2. Люди с голубыми глазами менее чувствительны к боли, чем все остальные (*нет, наоборот более чувствительны*).
3. Оптимистичный или пессимистичный взгляд на мир каждого конкретного человека программируется генетически (*да*).

Вопросы для капитана 2 команды:

1. Испуганный человек видит хуже (*нет, видит лучше*).
2. Человек выше вас по должности кажется нам выше ростом, чем это есть на самом деле (*да*).
3. Люди с большей легкостью решают задачи сидя или стоя (*нет, лежа думается лучше*).

По окончанию раунда слово предоставляется жюри.

Раунд 6. Черный ящик

Ведущий. Правила этого раунда.

1. Играют обе команды одновременно.
2. Вопрос зачитывается 1 раз.
3. На обдумывание дается 1 минута.
4. Правильный ответ оценивается в 2 балла.
5. Отвечает та команда, которая первая подняла флажок.
6. В случае неверного ответа, другой команде дополнительно дается 10 секунд на размышление.
7. Если флажок будет поднят во время зачитывания вопроса, то команде засчитывается фальстарт, и право ответа переходит другой команде.
8. Если ни одна команда не дала правильный ответ, вопрос снимается и баллы не насчитываются.
9. Командам необходимо назвать предмет, который находится в черном ящике, и психологический феномен, с которым связан этот предмет.

Вопрос 1. Речь идет о том, что в молодости идет медленнее, в зрелости быстрее.

Ответ: часы, время.

Вопрос 2. Речь идет о том, что хотел бы себе каждый человек. Хотя иногда говорят, что мужчинам это необязательно. Кто-то с этим рождается, а кто-то получает за это деньги. Предмет, который лежит в ящике, дает возможность узнать есть это у человека или нет.

Ответ: внешняя привлекательность, зеркало.

По окончанию раунда слово предоставляется жюри.

Подведение итогов соревнования

Ведущий. Итак, завершился последний раунд. Баллы подсчитаны, победители определены. Просим жюри огласить окончательную сумму баллов.

Жюри подытоживает проведенную работу, анализирует выступления и ответы команд, отмечает эрудированность, скорость реакции участников и называет победителя.

Наталья Сергеевна Черняева,
заместитель директора по УПР, преподаватель,
ГПОУ «Донецкое профессионально-техническое
училище торговли и ресторанного сервиса»,
г. Донецк

КВЕСТ-ИГРА НА ТЕМУ «ПРИГОТОВЛЕНИЕ СЛАДКИХ БЛЮД И ГОРЯЧИХ НАПИТКОВ»

ПМ.07 Приготовление сладких блюд и напитков

19.01.17 Повар, кондитер

Тема занятия: «Приготовление сладких блюд и горячих напитков»

Тип урока: интегрированный урок, урок по выполнению комплексных заданий.

Цель: решить производственную ситуацию.

Задачи: пройти маршрут квеста; закрепить знания умения и навыки по приготовлению сладких блюд и напитков; развить навыки исследовательской деятельности и творческие способности студентов, умение работать в команде.

Программа учебного занятия (в форме «квест-игры»)

Функции преподавателя – тьютор.

Тьюторская деятельность – это деятельность по сопровождению обучающегося, направленная на создание для него условий, обеспечивающих возможность личностного развития.

Таблица 1. План мероприятия

№ элемента	Элементы мероприятия	Время	Примечание
1	Вводная часть <i>Организационный момент</i> <ul style="list-style-type: none"> • Вступительное слово преподавателя. • Мотивация. • Сообщение цели и задач квеста 	2 мин.	Маршрутные листы для команд Листы для записей Ручки
2	Основная часть мероприятия <ul style="list-style-type: none"> • Правила квест-игры. • Выполнение заданий: <ul style="list-style-type: none"> • «Аукцион» • «Соответствие продуктов и блюд» • «Устная презентация содержимого черного ящика» • «Технология приготовления» • «Охрана труда», «Техника безопасности» и соблюдение СанПин • «Инженер-технолог» 	35 мин.	Презентация Кейсы
	<ul style="list-style-type: none"> • Приготовление и презентация сладких блюд и горячих напитков 	120 мин.	Технологические карты
3	Заключительная часть мероприятия <ul style="list-style-type: none"> • Подсчет баллов. • Заключительное слово преподавателя 	23 мин.	Оценочный лист

Ход квеста

Введение

Сегодня последнее занятие по ПМ.07 Приготовление сладких блюд и напитков. Цель нашего урока – освежить знания, добытые Вами на уроках теоретического обучения и во время выполнения заданий по внеаудиторной самостоятельной работе и, конечно, познакомиться с блюдами и напитками европейской кухни.

Представьте, что Вы находитесь на производственной практике в ресторане ...

Руководством принято решение проводить дни европейской кухни, и Вам было предложено разработать оригинальные сладкие блюда и напитки с использованием предпочтений англичан, французов и итальянцев.

Но помимо вышеизложенной производственной ситуации, возникла еще одна – в складских помещениях ресторана накопилось большое количество яблок...

Правила квест-игры

Для выполнения поставленных задач нам необходимо собрать корзину яблок, чтобы приготовить сладкие блюда.

Для этого мы пройдем маршрут квеста, состоящий из шести заданий.

После того, как соберем полную корзину яблок, отправимся готовить сладкие блюда и горячие напитки.

Результаты будут фиксироваться в оценочном листе.

На каждом этапе экспертами подводятся итоги диагностики (контроля) знаний, умений и навыков.

В зависимости от результатов диагностики преподаватель проводит коррекцию. Так как основная задача обучения – обеспечить прочное и сознательное овладение обучающимися системой знаний и умений, необходимых в профессиональной деятельности.

Для прохождения квеста группа делится на 3 бригады. Каждая выбирает бригадира и эксперта, придумывает название.

Под финишным заданием в маршрутном листе находится кейс с информацией о сладких блюдах и горячих напитках одной из трех стран.

Система оценивания – пятибалльная

За досрочный ответ или за выполненное задание первыми – дополнительный балл. За неполный ответ – штрафные баллы (минус 1 балл – 1–2 ошибки, минус 2 балла – 3–4 ошибки и т.д.). За нарушение дисциплины штрафное задание.

На каждом этапе специальными жетонами отмечается индивидуальная работа студентов. При подведении итогов занятия-квеста будет проводиться командное и индивидуальное оценивание достижений студентов.

Выполнение заданий квеста

1 этап – «Аукцион» (3 мин).

Запишите названия сладких блюд и напитков из яблок.

Побеждает команда, которая напишет большее количество названий.

2 этап – «Соответствие продуктов и блюд» (5 мин).

Установите соответствие продуктов и блюд. Отметьте в таблице знаком «+» продукты, входящие в состав указанных в таблице сладких блюд.

Таблица 2. Сладкие блюда

Продукты	Сладкие блюда			
	Яблоки со взбитыми сливками	Кисель из яблок (936)	Мусс яблочный (967)	Самбук яблочный (969)
Яблоки				
Кислота лимонная				
Сливки				
Рафинадная пудра				
Миндаль				
Сахар				
Крахмал картофельный				
Крупа манная				
Яйца				
Желатин				

Заполненные таблицы передать экспертам для проверки. За задание, выполненное раньше установленного времени, дается дополнительный балл, а за неправильно заполненную таблицу – штрафные баллы (минус 1 балл – 1-2 ошибки, минус 2 балла – 3-4 ошибки).

3 этап – «Устная презентация содержимого черного ящика» (10 мин).

Бригадирам определить, какие 3 продукта находятся в «черном ящике».

Назвать краткую характеристику продуктов и значение веществ, входящих в состав продуктов содержимого «черного ящика», не называя их, таким образом, чтобы члены команды смогли угадать названия этих продуктов.

4 этап – «Технология приготовления» (5 мин).

Установите последовательность приготовления сладкого блюда «Яблоки печеные»

Таблица 3. Технология приготовления сладкого блюда «Яблоки печеные»

Операции	Последовательность операций по технологии приготовления
1. В середину яблок насыпают сахар	
2. Запекают в жарочном шкафу	
3. Подготовленные яблоки укладывают на противень	
4. Поливают сиропом	
5. Подают в креманках, вазочках и т.д.	

Заполненные таблицы передать экспертам для проверки. За задание, выполненное раньше установленного времени, дается дополнительный балл, а за неправильно заполненную таблицу – штрафные баллы (минус 1 балл – 1-2 ошибки, минус 2 балла – 3-4 ошибки).

5 этап – «Охрана труда», «Техника безопасности» и соблюдение СанПин (10 мин).

Тестовые задания

1. Определить опасные производственные факторы:

- а. порезы рук при неаккуратном обращении с ножом;
- б. ушиб колени;
- в. травмирование пальцев рук при работе на мясорубке;
- г. ожоги горячей жидкостью или паром;

д. поражение электрическим током при использовании электрической плиты.

2. Что входит в специальную одежду:

- а. халат;
- б. фартук;
- в. косынка;
- г. сарафан;
- д. тапочки;
- е. купальник;
- ж. поварской колпак.

3. Какую посуду используют для приготовления сладких блюд

- а. цветная;
- б. не окисляющаяся.

4. Как правильно открыть крышку у кастрюли с кипящей жидкостью

- а. на себя;
- б. от себя.

5. Что необходимо проверить у эмалированной посуды перед началом работы

- а. цвет;
- б. отсутствие сколов эмали и трещин.

6. Как правильно предавать нож и вилку друг другу

- а. ручкой к себе;
- б. ручкой вперед.

7. Как правильно укладывать продукты на сковороду с разогретым жиром

- а. на себя;
- б. от себя.

8. Какой груз можно переносить

- а. 15 кг;
- б. 50 кг.

9. В какой последовательности правильно одевать спецодежду

- а. китель, колпак, фартук;
- б. колпак, китель, фартук.

10. Температура отпуска горячих сладких блюд

- а. 14°С
- б. 55°С

6 этап – «Инженер-технолог» (2 мин.).

Определите что изображено на плане? Какое предприятие общественного питания?

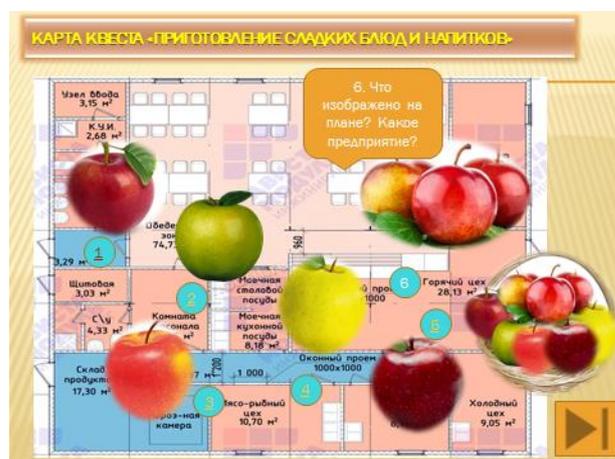


Рис. 1. Карта квеста

7 этап (практическая часть) – Приготовление и презентация сладких блюд и горячих напитков

Обучающимся предлагается выполнить производственное задание: приготовить, оформить и выполнить презентацию блюд и напитков, используя информационные кейсы. Помимо приготовленных блюд, необходимо о них рассказать. Бригадир получает конверт с производственным заданием.

1 бригада (Франция)

1. Яблоки, жаренные по-французски.
2. Рождественские фаршированные яблоки.
3. Флогярд.
4. Кофе по-французски.

2 бригада (Англия)

1. Яблоки жареные.
2. Яблоки, запеченные с овсяными хлопьями и орехами.
3. Английский яблочный крамбл.
4. Чай по-английски.

3 бригада (Италия)

1. Фрителли из яблок.
2. Панна-котта с яблоками.
3. Карамельный яблочный пирог.
4. Горячий шоколад.

Итог квест-игры

Подведение итогов урока-квеста: сообщение о достижении цели, проведение бракеража готовых блюд и напитков, оценка выполненных заданий (самооценка). На данном занятии использовалась рейтинговая система оценки.

Таблица 4. Оценочный лист теоретической части квеста

Название бригады	Аукцион	Соответствие продуктов и блюд	Устная презентация содержимого черного ящика	Технология приготовления	ОТ, ТБ и соблюдение СанПиН	Инженер-технолог	Дополнительные баллы	Штрафные баллы	Итого
1 бригада									
2 бригада									
3 бригада									

Таблица 5. Оценочный лист квеста

Название бригады	Результаты теоретической части квеста	Организация рабочего места	Соблюдение О.Т., Т.Б. и личной гигиены	Практическое задание				Презентация сладких блюд и горячих напитков	Итого
				1	2	3	4		
1 бригада									
2 бригада									
3 бригада									

Заполнение оценочного листа. Подсчет баллов. Подведение итогов. Выставление и анализ оценок. Разбор допущенных ошибок и причин их возникновения.

Рефлексия



Рис. 2. Рефлексия «Дерево знаний»

Заключение

В основу активизации познавательной деятельности обучающихся положены:

- принцип проблемности, который предполагает представление учебного материала в виде проблемных ситуаций и вовлечение обучающихся в совместный анализ и поиск решений;
- принцип игровой деятельности: разыгрывание ролей, мозговой атаки, блиц-игры и т.д.
- принцип совместной коллективной деятельности. Проведение небольших дискуссий при анализе и решении проблемных ситуаций позволяет создать активную, творческую и эмоционально положительную атмосферу. При этом создаются условия возникновения самоорганизации коллективной деятельности обучающихся.

Достоинства занятия-квеста:

1. Обучающиеся видят перед собой конечный результат – вещь, которую они сделали своими руками.
2. Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

Все вышеизложенное вовсе не означает, что следует полностью отказаться от традиционных видов работ – объяснительно-иллюстративных, репродуктивных, фронтальных методов и классно-урочной системы. Речь идет о приоритетах, о смещении акцентов – и не более того. В зависимости от цели обучения и содержания учебного материала преподаватель выбирает те формы и методы, которые могут дать хороший результат.

Плохой учитель преподносит истину, хороший учитель учит ее находить

А. Дистервег

*Анна Викторовна Черная,
преподаватель иностранного языка (английский),
ГПОУ «Енакиевский профессиональный
торгово-кулинарный лицей»,
г. Енакиево*

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

*It's more than a game. It's an institution
Thomas Hughes*

Учебная дисциплина: Иностранный язык (английский)
Специальность: 19.01.17 Повар, кондитер
Тема занятия: Здоровое питание (визит в ресторан, кафе)
Тип занятия: Комбинированный урок
Название игрового приема: Ролевая игра (один из этапов урока иностранного языка (английский)).

Цель проведения ролевой игры – обеспечение должного уровня коммуникативных умений и навыков студентов в рамках урока иностранного языка; повышение мотивации студентов к изучению иностранного языка.

Задача преподавателя иностранного языка – смоделировать иноязычное общение с помощью ролевой игры в условиях урока; создать такую атмосферу на уроке, при которой студенты не боялись бы высказывать свои рассуждения на иностранном языке; установить задания, стимулирующие желание студентов общаться на иностранном языке.

Задачи проведения ролевых игр на уроках иностранного языка:

- компенсировать несоответствия потребностей студентов их возможностям (ролевая игра дает студентам возможность выйти за рамки своей обычной деятельности, расширить ее);
- побуждать к естественному межличностному общению, активизируя речемыслительные процессы студентов;
- способствовать развитию и совершенствованию речевых навыков и умений диалогической и монологической видов речи в ситуации межличностного общения;
- развивать навыки коллективного общения, активной деятельности, дисциплинированности, наблюдательности и внимания;
- ориентировать студентов на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника;
- развивать умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других.

Пример ролевой игры «Welcome to restaurant» как один из этапов комбинированного урока по учебной дисциплине «Иностранный язык (английский)».

Форма организации студентов на уроке: работа в мини-группах (до 5 человек).

Время проведения: 20–25 минут.

Игровые материалы: вывеска ресторана (на листе А4), бейджи официанта/повара, примеры меню, картинки блюд/напитков, предложенных в меню.

Презентация игры: в каждой мини-группе студенты получают роли повара, официанта, посетителей (2–3 студента). Студенту-повару и студенту-официанту необходимо придумать название ресторана/кафе, нарисовать вывеску; выбрать из предложенных преподавателем образцов меню. Студенты-клиенты получают меню, делают заказ студенту-официанту (при этом расспрашивают об особенностях блюд, напитков). Также студенты-клиенты могут пригласить студента-повара, которому могут задавать вопросы об ингредиентах блюд, способах приготовления выбранных блюд.

Фразы и выражения для использования в игре:

Встреча гостей

Мы рады приветствовать вас в нашем ресторане!

Добро пожаловать в наш ресторан!

Надеюсь, Вам понравится у нас.

Позвольте представиться!

Я ваш официант.

Добрый вечер, меня зовут ... и я ваш официант на сегодняшний вечер.

Заходите в любое время!

Мы всегда рады вам!

Заказ блюд

Меню, пожалуйста.

Что бы вы хотели заказать?

Разрешите принять ваш заказ?

Вы будете заказывать аперитив?

Я рекомендую вам...

Могу предложить вам...

У нас очень большой выбор...

Уверен, что Вам понравится...

С чего бы вы хотели начать?

Сколько времени это займет?

Я возьму то же самое.

Я бы хотел бутылку белого вина.

Какого года это вино?

Сколько стоит один бокал?

Я бы хотел чашку кофе (чая).

Можно еще бутылку воды?

Вы будете что-нибудь пить?

Было очень вкусно.

Это не мой заказ.

Больше ничего не нужно, спасибо.

Денежные расчеты с посетителями

Ваш счет, пожалуйста.

Вы будете платить по кредитной карте или наличными?

С вас...

Вам выписать общий счет или вы будете платить отдельно?

Я бы хотел рассчитаться сейчас.

Обслуживание включено в счет?

Могу я взять чек?

Я плачу за всех.

Сдачи не надо.

Meeting guests

We are pleased to welcome you in our restaurant!

Welcome to our restaurant!

I hope you enjoy your evening.

Let me introduce myself!

I am your waiter.

Good evening, my name is... and I'll be your waiter this evening.

Drop at any time you like!

You are always welcome!

Ordering dishes

Menu, please. \ Here is the menu.

What would you like to order?

May I take your order?

Would you like to order an aperitif?

I recommend you...

I can suggest you...

We have a good choice of...

I am sure you will like...

What would you like to begin with?

How long will it take?

I'll have the same thing.

I would like a bottle of white wine.

What is the vintage of the wine?

How much is a glass?

I would like a cup of coffee (tea).

Could we get another bottle of water, please?

Anything to drink?

It was delicious.

This is not my order.

Nothing more, thank you.

Guest payment

Your bill, please.

Would you like to pay by a credit card or in cash?

Your bill is...

Will you have one or separate bills?

I would like to pay now, please.

Is service included?

Can I get the check, please?

I am paying for everything.

Keep the change, please.



Рис. 1. Примеры (образцы) меню.

Подведение итогов, выставление оценок (взаимоценивание внутри мини-групп).
 Домашнее задание: составить рекламу ресторана/кафе, используя выражения:

У нас отличный ресторан с отменной кухней.	We are a very luxurious restaurant with excellent cuisine.
Наш ресторан известен своим – быстрым обслуживанием; – отличной кухней; – опытным персоналом; – оригинальным интерьером.	Our restaurant is famous for its: – fast service; – excellent cuisine; – experienced staff; – original interior.
Это замечательное место для делового обеда и романтической встречи.	It's a fine place for a business dinner and a romantic meeting.
Одно из лучших мест в городе, чтобы провести вечер.	One of the best city's night spots.
Уютный маленький ресторан.	Cozy little restaurant.
Мы учтем вкус любого гостя.	We consider tastes of any guest.
Очень вкусно и совершенно недорого.	Delicious and quite reasonably priced!
Наш ресторан предлагает – утонченную кухню; – отличную русскую кухню.	Our restaurant offers – a refined cuisine; – an excellent Russian cuisine.

*Татьяна Федоровна Эверс,
преподаватель биологии,
ГПОУ ДУОР им. С. Бубки,
г. Донецк*

ИГРА – ОДНА ИЗ ФОРМ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Все знают древнегреческое высказывание «Ученик – не гамма, которую необходимо наполнить, а факел, который необходимо зажечь». Чтобы осуществить это на практике, необходимо искать методы и приемы в обучении биологии, которые будут пробуждать интерес у ребенка к учебе.

Великие педагоги К. Д. Ушинский, А. С. Макаренко говорили о том, что игра несет воспитательное значение и она не развлечение. Игра вводит в урок элемент занимательности, требующий усилий и воли, игра способствует улучшению качества знаний обучающихся.

В. А. Сухомлинский говорил: «Нет детей одаренных и неодаренных, талантливых и обычных. Одарены, талантливы все без исключения дети. Распознать, выявить, раскрыть, взлелеять, выпестовать в каждом ученике его неповторимо индивидуальный талант – значит поднять личность на высокий уровень расцвета человеческого достоинства».

Для активации познавательной деятельности обучающихся на занятиях биологии использую игры.

Биология

40.02.01 Физическая культура

Тема занятия: Органические вещества клетки

Тип занятия: обобщения и систематизация знаний

«Составь трехзначное число»

Цель: развивает мышление и внимание, дает возможность проверить знания, конкретизировать их.

Описание игры: Нужно найти соответствие между словами и выразить его в виде трехзначного числа. Перед играющими ставится задача обнаружить закономерности в построении и расположении содержания таблицы, состоящей из трёх строк и трёх колонок, каждая из которых несёт определённую информацию.

- | | | |
|-------------|------------|-----------------|
| 1. Жиры | 4. Птиалин | 7. Аминокислоты |
| 2. Углеводы | 5. Липаза | 8. Глицерин |
| 3. Белки | 6. Пепсин | 9. Глюкоза |

Если ученик сумеет обнаружить связь между строками таблицы, он разгадает тайну её построения и без труда назовёт три трёхзначных числа. Побеждает тот, кто быстрее всего справится с поиском. Правильные ответы: 158, 249, 367.

Биология

40.02.01 Физическая культура

Тема занятия: Половое размножение

Тип занятия: изучение нового материала

Блиц-турнир «Да – нет»

Цель игры: развивать у обучающихся логику и внимание.

Описание игры: эта игра учит воспринимать информацию на слух и отвечать на сказанные вами фразы словами “да” или “нет”.

Например:

- половые клетки имеют диплоидный набор хромосом;
- зигота имеет гаплоидный набор хромосом;
- половые клетки образуются в результате мейоза.

Биология

40.02.01 Физическая культура

Тема занятия: Эволюция

Тип занятия: обобщение и систематизация знаний

Игра - дискуссия

Цель: закрепить знания обучающихся об историческом развитии эволюционных взглядов в биологии, развивает внимание, мышление, память, логику.

Задача: показать правильность и ошибочность взглядов, суждений учёных, сформированных благодаря общественно-экономическим и научным предпосылкам.

Краткое описание игры: Объединить обучающихся в 3 группы, каждая из которых будет отстаивать правильность взглядов одного из учёных. Каждой группе выдаётся карточка с перечнем вопросов, обсуждение которых и будет основой дискуссии:

- процесс возникновения жизни на Земле;
- происхождение видов живых организмов – их изменчивость во времени;
- причины биологической эволюции – причины многообразия живой материи и др.

В ходе дискуссии преподаватель подводит обучающихся к мысли о том, что каждый учёный выдвигал прогрессивные идеи в биологии, которые создали фундамент для развития эволюционных представлений для учёных следующих поколений.

Игровые технологии в образовательном процессе ОУ СПО
(из опыта работы)

Часть II

Подписано в печать 20.06.2019 г.
Формат А5. Бумага офисная.
Печать – цифровая. Усл. печ. л. 9,2. Тираж 100 экз.

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

ДНР, 83076, г. Донецк, проспект Мира, дом 56
Тел./факс +38 (062) 345-25-01
E-mail: journal.ripo@gmail.com.
www.profobrjour.ru