

– вопрос на 300 баллов (рис. 7): *В каком известнейшем произведении литературы Древней Руси говорится о событиях, которые, по мнению ученых-краеведов, происходили на территории Донецкого края?* (Правильный ответ (рис. 8): «Слово о полку Игореве»).



Рис. 7. Категория «Летопись Донбасса». Вопрос на 300 баллов



Рис. 8. Категория «Летопись Донбасса». Ответ на вопрос в 300 баллов

Категория 2 «Выдающиеся земляки» (рис. 9–14) объединяет такие вопросы:

– вопрос на 100 баллов (рис. 9): *Назовите имя и фамилию основателя нашего города?* (Правильный ответ (рис. 10): *Петр Горлов*);

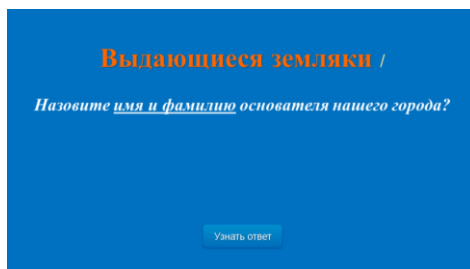


Рис. 9. Категория «Выдающиеся земляки». Вопрос на 100 баллов



Рис. 10. Категория «Выдающиеся земляки». Ответ на вопрос в 100 баллов

– вопрос на 200 баллов (рис. 11): *Как звали прославленного шахтера, в честь которого в Горловке 50 лет назад был установлен первый в мире памятник конкретному рабочему?* (Правильный ответ (рис. 12): *Никита Алексеевич Изотов*);

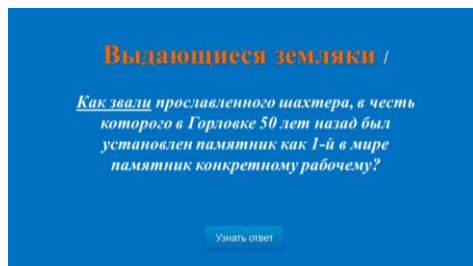


Рис. 11. Категория «Выдающиеся земляки». Вопрос на 200 баллов



Рис. 12. Категория «Выдающиеся земляки». Ответ на вопрос в 200 баллов

– вопрос на 300 баллов (рис. 13): *Узнайте по фотографиям и назовите известных людей Донбасса.* (Правильный ответ (рис. 14): *Иосиф Кобзон, Джон Юз, Леонид Быков, Сергей Бубка, Петр Горлов*).



Рис. 13. Категория «Выдающиеся земляки». Вопрос на 300 баллов



Рис. 14. Категория «Выдающиеся земляки». Ответ на вопрос в 300 баллов

Вопросы категории 3 «Завершите поговорку» (рис. 15-20) следующие:

– вопрос на 100 баллов (рис. 15): *«Где родился, там и ... _____ ...»?* (Правильный ответ (рис. 16): *пригодился*);

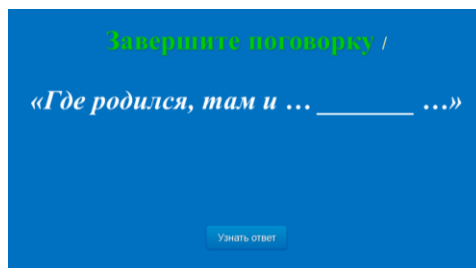


Рис. 15. Категория «Завершите поговорку». Вопрос на 100 баллов



Рис. 16. Категория «Завершите поговорку». Ответ на вопрос в 100 баллов

– вопрос на 200 баллов (рис. 17): «Человек без Родины – соловей без ... _____ ...»? (Правильный ответ (рис. 18): *песни*);

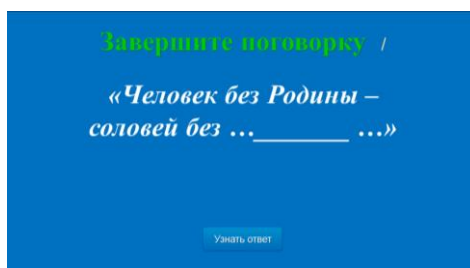


Рис. 17. Категория «Завершите поговорку». Вопрос на 200 баллов

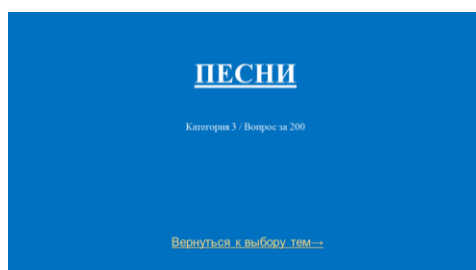


Рис. 18. Категория «Завершите поговорку». Ответ на вопрос в 200 баллов

– вопрос на 300 баллов (рис. 19): «Родная земля и ... _____ ...»? (Правильный ответ (рис. 20): *и в горсти мила*).

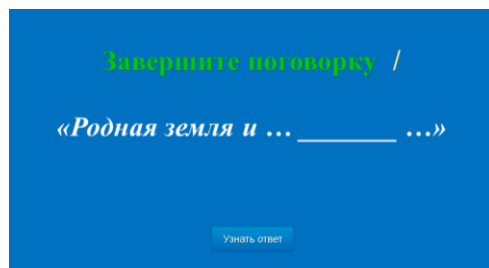


Рис. 19. Категория «Завершите поговорку». Вопрос на 300 баллов



Рис. 20. Категория «Завершите поговорку». Ответ на вопрос в 300 баллов

Категория 4 «Верите ли Вы?» (рис. 21–26) включает вопросы:

- вопрос на 100 баллов (рис. 21): *Верите ли вы, что домохозяйки Горловки создали футбольное поле?* (Правильный ответ (рис. 22): *Да, это правда*);

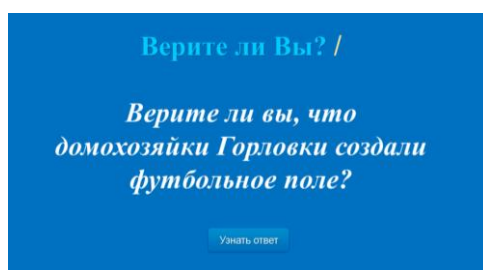


Рис. 21. Категория «Верите ли Вы?». Вопрос на 100 баллов



Рис. 22. Категория «Верите ли Вы?». Ответ на вопрос в 100 баллов

- вопрос на 200 баллов (рис. 23): *Верите ли вы, что Дворец культуры «Кочегарка» был построен горловчанами бесплатно во время субботников и воскресников?* (Правильный ответ (рис. 24): *Да, это так*);



Рис. 23. Категория «Верите ли Вы?». Вопрос на 200 баллов



Рис. 24. Категория «Верите ли Вы?». Ответ на вопрос в 200 баллов

– вопрос на 300 баллов (рис. 25): *Верите ли вы, что долгие годы горловчане вели переписку с писателем Максимом Горьким и поэтому парк культуры и отдыха в нашем городе носит имя этого выдающегося литератора?* (Правильный ответ (рис. 26): *Да, действительно*).

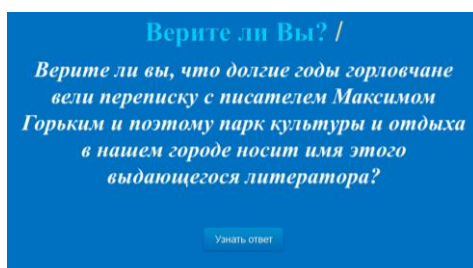


Рис. 25. Категория «Верите ли Вы?». Вопрос на 300 баллов



Рис. 26. Категория «Верите ли Вы?». Ответ на вопрос в 300 баллов

В категории 5 «Важные даты» (рис. 27-32) предлагаются следующие вопросы:

– вопрос на 100 баллов (рис. 27): *В каком году был основан наш город? (Сколько лет нашему городу?)* (Правильный ответ (рис. 28): *в 1779 году (239 лет назад)*);

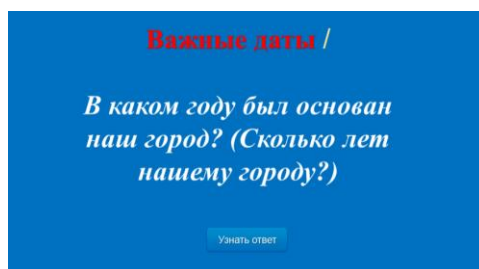


Рис. 27. Категория «Важные даты». Вопрос на 100 баллов



Рис. 28. Категория «Важные даты». Ответ на вопрос в 100 баллов

– вопрос на 200 баллов (рис. 29): *Сколько лет назад провозглашена Донецко-Криворожская Республика?* (Правильный ответ (рис. 30): *100 лет назад*);

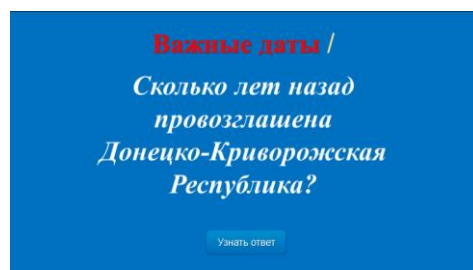


Рис. 29. Категория «Важные даты». Вопрос на 200 баллов



Рис. 30. Категория «Важные даты». Ответ на вопрос в 200 баллов

– вопрос на 300 баллов (рис. 31): *В каком году Горловка была освобождена от немецко-фашистских захватчиков (во время ВОВ)?* (Правильный ответ (рис. 32): *в 1943*).



Рис. 31. Категория «Важные даты». Вопрос на 300 баллов



Рис. 32. Категория «Важные даты». Ответ на вопрос в 300 баллов

Названия категорий, содержание вопросов и начисчиваемые за них баллы представлены также в таблице:

Таблица 1. Своя игра «С чего начинается Родина»

Категории	Баллы	Вопросы
«Летопись Донбасса»	100	«Сей минерал если не нам, то нашим потомкам зело полезен будет». О каком минерале так сказал Петр I на обратном пути от Азова в 1696 году?
	200	Эта река течёт по широкой долине, берега которой покрыты густыми лесами; начинается она в Курской области России, пересекает Харьковскую, Донецкую и Луганскую области Украины и на территории России впадает в Дон. Длина реки 1053 км. В пределах Донецкой области – почти 100 км. Ширина русла реки от 60 до 80 м, средняя глубина 1,5–2 м. Эта река является главной в Донецкой области. Что это за река?
	300	В каком известнейшем произведении литературы Древней Руси говорится о событиях, которые, по мнению ученых-краеведов, происходили на территории Донецкого края?
«Выдающиеся земляки»	100	Назовите имя и фамилию основателя нашего города?
	200	Как звали прославленного шахтера, в честь которого в Горловке 50 лет назад был установлен памятник как 1-й в мире памятник конкретному рабочему?
	300	Узнайте по фотографиям и назовите известных людей Донбасса
«Завершите поговорку»	100	«Где родился, там и ... _____»
	200	«Человек без Родины – соловей без ... _____»
	300	«Родная земля и ... _____»
«Верите ли Вы?»	100	Верите ли вы, что домохозяйки Горловки создали футбольное поле?
	200	Верите ли вы, что Дворец культуры «Кочегарка» был построен горловчанами бесплатно во время субботников и воскресников?
	300	Верите ли вы, что долгие годы горловчане вели переписку с писателем Максимом Горьким и поэтому парк культуры и отдыха в нашем городе носит имя этого выдающегося литератора?
«Важные даты»	100	В каком году был основан наш город? (Сколько лет нашему городу?)
	200	Сколько лет назад провозглашена Донецко-Криворожская Республика?
	300	В каком году Горловка была освобождена от немецко-фашистских захватчиков (во время ВОв)?

Ключи к заданиям даны в следующей таблице:

Таблица 2. Ключи к заданиям

Категории	Баллы	Вопросы
«Летопись Донбасса»	100	УГОЛЬ
	200	СЕВЕРСКИЙ ДОНЕЦ
	300	«СЛОВО О ПОЛКУ ИГОРЕВЕ»
«Выдающиеся земляки»	100	ПЕТР НИКОЛАЕВИЧ ГОРЛОВ
	200	НИКИТА АЛЕКСЕЕВИЧ ИЗОТОВ
	300	Иосиф Кобзон, Джон Юз, Леонид Быков, Сергей Бубка, Петр Горлов
«Завершите поговорку»	100	ПРИГОДИЛСЯ
	200	ПЕСНИ
	300	В ГОРСТИ МИЛА
«Верите ли Вы?»	100	Да
	200	Да
	300	Да
«Важные даты»	100	1779 (239)
	200	100
	300	1943

Материалы для проведения игры: презентация Microsoft Point [С чего начинается Родина \(СВОЯ ИГРА\).pptx](#)

ЧАСТЬ 2.

ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ИГРЫ-КОНКУРСЫ

УДК 377.5

*Олеся Олеговна Бура,
преподаватель специальных дисциплин
второй категории,
ГПОУ «Донецкий техникум промышленной автоматики»,
г. Донецк*

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС «ЗНАНИЕ-СИЛА!»

Цель конкурса: проверка знаний студентов отделения телекоммуникаций по учебной дисциплине «Энергоснабжение телекоммуникационных систем»; расширение знаний студентов; развитие познавательного интереса, интеллекта; воспитание стремления к непрерывному совершенствованию своих знаний.

Задачи конкурса: создание условий для самореализации студентов, личностного, творческого и учебно-профессионального развития, стимуляция их познавательной активности, повышение престижа выбранной профессии.

Содержание и порядок проведения конкурса.

Группа разбивается на 4 команды по 5 человек, которые соревнуются между собой. Члены жюри будут следить за правильностью ответов и оценивать команды по определенным критериям в каждом туре конкурса.

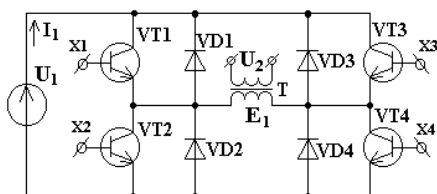
Первый тур – «Приветствие»

В данном туре кроме приветственного слова команды, оцениваются и эмблемы команд. Максимальная оценка 5 баллов – приветствие, 5 – баллов эмблема.

Второй тур – «Экспресс-тест»

Этот тур конкурса направлен на внимательность. На игровых столах имеются карточки с вопросами, на которые студенты должны ответить, пока звучит музыка. Правильный ответ на вопрос оценивается в один балл, участвуют все члены команды.

1. Схема инвертора, представленная на рисунке, называется:



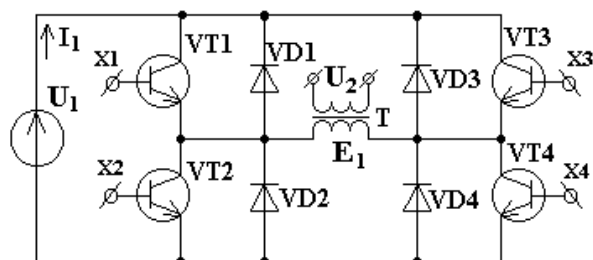
- а) с самовозбуждением, с насыщающимся трансформатором;
- б) с внешним управлением, двухтактная мостовая;
- в) с внешним управлением, одноконтная, с обратным включением выпрямительного диода;
- г) с внешним управлением, одноконтная, с прямым включением выпрямительного диода
- д) с внешним управлением, двухтактная полумостовая.

Ответ: б

2. В схеме инвертора, представленной на рисунке транзисторы VT1, VT4 (VT2, VT3) при симметричном алгоритме управления работают:

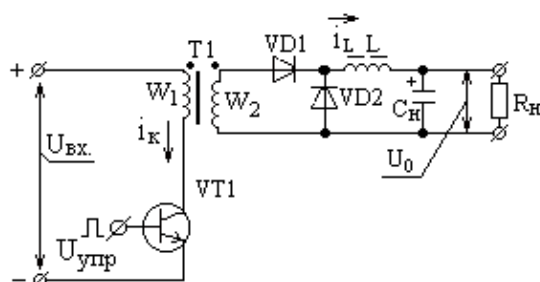
- а) в противофазе;

- б) синхронно (в фазе);
- в) один всегда открыт, а у второго изменяется длительность сигнала управления;
- г) режим и длительность произвольные.



Ответ: а

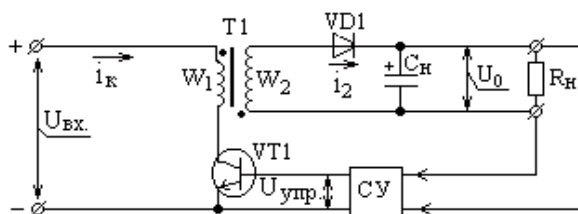
3. Схема преобразователя, представленная на рисунке, называется:



- а) с самовозбуждением, с насыщающимся трансформатором;
- б) с внешним управлением, однотактная, с обратным включением выпрямительного диода;
- в) с внешним управлением, однотактная, с прямым включением выпрямительного диода;
- г) с внешним управлением, двухтактная мостовая;
- д) с внешним управлением, двухтактная полумостовая.

Ответ: в

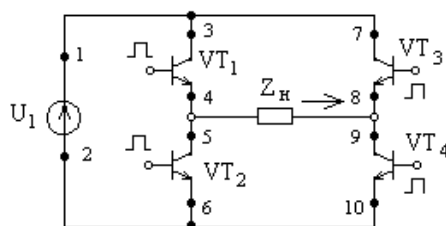
4. Схема инвертора, представленная на рисунке, называется:



- а) с самовозбуждением, с насыщающимся трансформатором;
- б) с внешним управлением, однотактная, с прямым включением выпрямительного диода;
- в) с внешним управлением, двухтактная мостовая;
- г) с внешним управлением, однотактная, с обратным включением выпрямительного диода;
- д) с внешним управлением, двухтактная полумостовая.

Ответ: г

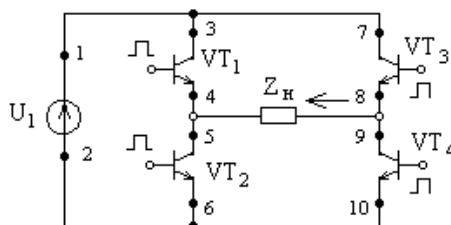
5. Укажите путь тока источника U_1 в направлении, указанном стрелкой на рисунке:



- а) 1, 3, 4, 5, 6, 2
- б) 1, 7, 8, 9, 10, 2
- в) 1, 3, 4, 9, 10, 2
- г) 2, 6, 5, 8, 7, 1
- д) 1, 7, 8, 5, 6, 2

Ответ: в

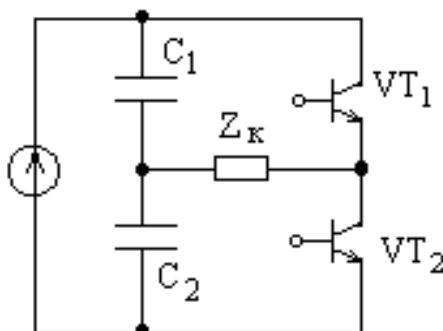
6. Укажите путь тока источника U_1 в направлении, указанном стрелкой на рисунке.



- а) 1, 3, 4, 5, 6, 2
- б) 1, 7, 8, 5, 6, 2
- в) 1, 7, 8, 9, 10, 2
- г) 2, 6, 5, 8, 7, 1
- д) 1, 3, 4, 9, 10, 2

Ответ: б

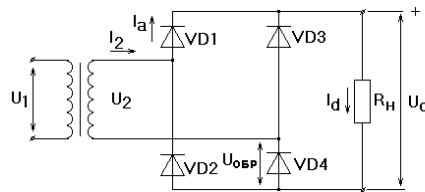
7. Схема инвертора, представленная на рисунке, называется:



- а) с самовозбуждением, с насыщающимся трансформатором;
- б) с внешним управлением, однотактная, с прямым включением выпрямительного диода;
- в) с внешним управлением, однотактная, с обратным включением выпрямительного диода;
- г) с внешним управлением, двухтактная, полумостовая;
- д) с внешним управлением, двухтактная мостовая;

Ответ: г

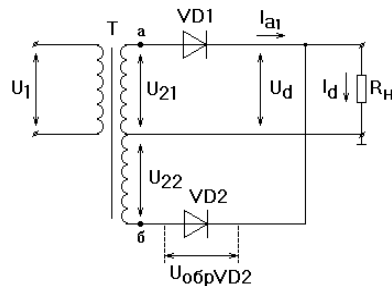
8. Схема выпрямителя, представленная на рисунке, называется:



- а) Трёхфазная мостовая схема выпрямления (схема Ларионова);
- б) Трёхфазный выпрямитель с нулевым выводом (схема Миткевича);
- в) Схема с нулевым выводом (двухфазная одноконтурная);
- г) Однофазная мостовая схема выпрямления (мост Греча);
- д) Схема тиристорного выпрямителя.

Ответ: г

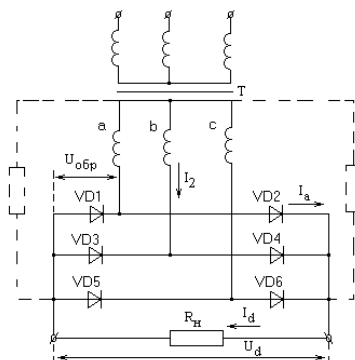
9. Схема выпрямителя, представленная на рисунке, называется:



- а) Трёхфазная мостовая схема выпрямления (схема Ларионова);
- б) Трёхфазный выпрямитель с нулевым выводом (схема Миткевича);
- в) Схема с нулевым выводом (двухфазная одноконтурная);
- г) Однофазная мостовая схема выпрямления (мост Греча);
- д) Схема тиристорного выпрямителя.

Ответ: в

10. Схема выпрямителя, представленная на рисунке, называется:

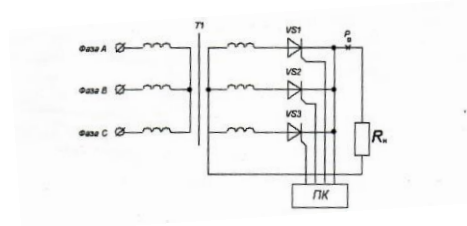


- а) Трёхфазная мостовая схема выпрямления (схема Ларионова);
- б) Трёхфазный выпрямитель с нулевым выводом (схема Миткевича);
- в) Схема с нулевым выводом (двухфазная одноконтурная);
- г) Однофазная мостовая схема выпрямления (мост Греча);

д) Схема тиристорного выпрямителя.

Ответ: а

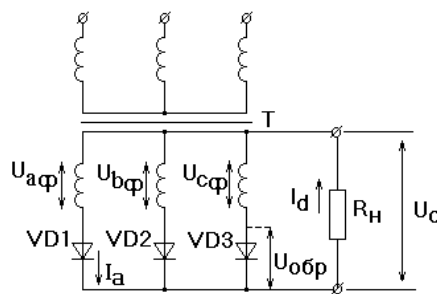
11 Схема выпрямителя, представленная на рисунке, называется:



- а) Трёхфазная мостовая схема выпрямления (схема Ларионова);
- б) Трёхфазный выпрямитель с нулевым выводом (схема Миткевича);
- в) Схема с нулевым выводом (двухфазная одноконтурная);
- г) Однофазная мостовая схема выпрямления (мост Греча);
- д) Схема тиристорного выпрямителя.

Ответ: д

12. Схема выпрямителя, представленная на рисунке, называется:



- а) Трёхфазная мостовая схема выпрямления (схема Ларионова);
- б) Трёхфазный выпрямитель с нулевым выводом (схема Миткевича);
- в) Схема с нулевым выводом (двухфазная одноконтурная);
- г) Однофазная мостовая схема выпрямления (мост Греча);
- д) Схема тиристорного выпрямителя.

Ответ: б

Третий тур – «Веселые связисты»

Пришло время проверить, как хорошо будущие связисты знают функциональные узлы систем энергоснабжения.

Команды получают карточки с заданием: с помощью мимики, жестов изобразить принцип действия элемента или узла. В представлении могут участвовать все члены команды, а отгадывает один. Время на подготовку – 3 минуты. Максимальная оценка – 10 баллов. Во время подготовки команд звучит музыка.

Варианты задания:

1. Трансформатор понижающий.
2. Импульсный преобразователь напряжения.
3. Выпрямитель.
4. Стабилизатор напряжения.

Четвертый тур – «Умники и умницы»

В этом туре участники должны будут ответить на предоставленные вопросы по дисциплине. Конкурс оценивается в 10 баллов – за ответ 1 участника, 5 баллов – за помощь команды, 3 балла присуждается сопернику за ответ.

Задание для первой команды:

1. Назовите основные дестабилизирующие факторы, вызывающие изменения напряжения или тока (**Изменение напряжения сети переменного тока, изменение сопротивления нагрузки, изменение температуры окружающей среды, колебания частоты переменного тока**).

2. Назовите методы управления тиристорами (**вертикальный, горизонтальный**).

3. Напряжение каждого генератора в трехфазной системе – это... (**фазное напряжение**), а напряжение между фазами – это... (**линейное напряжение**).

4. Какие элементы применяются для параметрической стабилизации постоянного напряжения? (**кремниевые стабилитроны**).

Задание для второй команды:

1. Приведите классификацию стабилизаторов (**По роду напряжения, по способу стабилизации, по роду стабилизируемой величины, по виду регулирования**).

2. Назначение однофазного трансформатора (**преобразование электрической энергии напряжения переменного тока с одними параметрами в электрическую энергию с другими параметрами**).

3. На какие виды разделяются трехфазные трансформаторы по конструкции магнитной системы? (**С раздельной магнитной системой, с объединенной магнитной системой**).

4. Какие элементы применяются в параметрических стабилизаторах для стабилизации переменного напряжения? (**элемент, обладающий нелинейной вольтамперной характеристикой на переменном токе – дроссель с насыщенным сердечником магнитопровода**).

Задание для третьей команды:

1. Назовите методы стабилизации (**параметрический, компенсационный**).

2. КПД трансформатора – это... (**отношение активной (полезной) мощности в нагрузке к потребляемой (активной) мощности трансформатора**).

3. Аккумулятор – это... (**химический источник тока, предназначенный для многократного использования**).

4. На каком элементе компенсационного стабилизатора рассеивается наибольшая мощность? (**на регулирующем**).

Задание для четвертой команды:

1. Что представляют собой компенсационные стабилизаторы? (**система, содержащая регулирующий элемент и цепь отрицательной обратной связи**).

2. Назовите способы соединения обмоток первичной и вторичной цепей трехфазных систем (**звезда, треугольник, зигзаг**).

3. Какое химическое соединение используется в качестве электролита в кислотных аккумуляторах? (**водный раствор серной кислоты**).

4. Какие преобразователи называются инверторами? (**предназначенные для преобразования постоянного напряжения в переменное**).

Пятый тур – «Рифмоплет»

Это завершающий тур конкурса. Команды должны за 3 минуты, пока звучит музыка, придумать четверостишие по предложенной фразе: «Как в лаборатории энергоснабжения...»

Максимальная оценка за каждое стихотворение – 5 баллов.

*Оксана Александровна Ершова,
мастер производственного обучения,
ГПОУ «Старобешевское ПТУ»,
г. Старобешев*

ВИКТОРИНА «СМЕКАЛКА ПАРИКМАХЕРА»

Цель:

- ✓ формирование познавательной компетенции обучающихся.

Задачи:

- ✓ формировать навыки группового взаимодействия;
- ✓ воспитывать нравственные качества личности;
- ✓ развивать мыслительные операции и коммуникативные компетенции;
- ✓ сформировать умение применять знания в решении новых познавательных и практических задач.

Оборудование: карточки с заданиями

Ход викторины

Урок проводится с обучающимися 1-го курса и предусматривает повторение и закрепление ранее усвоенных знаний по профессиональным модулям и по общепрофессиональным дисциплинам.

Обучающиеся делятся на 3 команды и рассаживаются за столы. Капитаны команд ставят на свой стол карточку с названием команды. Оценивание знаний ведет преподаватель.

1. Один из четырех

Для того, чтобы выиграть необходимо правильно ответить на все вопросы из области знаний парикмахерского дела. Каждый вопрос имеет 4 варианта ответа, из которых только один является верным. Ответив правильно на вопрос, участник продолжает игру, а выигрывает тот, у кого не останется соперников.

Кому принадлежит это изречение:

«Красота женщины всецело зависит от изящества её причёски»?

- а) Клеопатре б) А.П. Чехову в) М.Ю. Лермонтову г) И.А. Андрееву**

Кому первому пришла идея мелировать волосы?

- а) Гюнтер Аман б) Франц Штреер
в) Сергей Зверев г) Жак Дессанж**

**В Древней Руси бытовал обычай: первые детские волосы приносить
в дар Богу. Его имя?**

- а) Зевс б) Марс в) Перун г) Перикл**

Где находится Российская Академия парикмахерского искусства?

- а) Воронеж б) Санкт-Петербург в) Москва г) Орел**

Где растут щетинистые волосы?

- а) борода б) голова в) грудь г) брови**

Как называют красители 2 группы:
а) физические б) химические в) окрашивающие г) жидкие

Как называется заболевание, связанное с появлением на коже головы вшей, которые питаются кровью человека?
а) перхоть б) себорея в) микоз г) педикулез

Как называется утолщенная часть волос?
а) головка б) луковица в) мешочек г) толстянка

Где появились первые парикмахеры?
а) Афины б) Греция в) Египет г) Рим

Чтобы замедлить процесс поседения волос, надо ограничить употребление:
а) спиртного б) жирного в) кофе г) хлеба

Как называется верхний слой кожи?
а) эпидермис б) шкура в) дерма г) вершок

Кто первым применил метод филировки волос?
а) Жак Дессанж б) Александр де Пари в) Жорж Арди г) Шарль Неслер

Кто первым изобрел химическую завивку?
а) Франц Штреер б) Видал Сэссун в) Тони Риццо г) Иван Андреев

Кто изобрел горячую завивку волос?
а) Александр Де Пари б) Тонни Риццо в) Марсель г) Луис Ромеро

Взбивание прядей волос расческой с внутренней стороны на половину их толщины называется...
а) тушевка б) начесывание в) тупирование г) окантовка

2. Историческая викторина.

Вопросы задает преподаватель, оценивает быстроту и правильность ответа. Отвечает та команда, которая первой подняла карточку. За правильный полный ответ команда получает 3 балла. Допускаются дополнения от других команд. За правильное дополнение дополнившей команде присуждается 1 балл.

1. Какая страна является родиной париков? (Египет).
2. Как в средние века назывался парикмахер, выполняющий и функции медика (цирюльник).
3. Что в Древнем Египте являлось отличительным знаком фараона, кроме скипетра и короны? (искусственная борода, которая прикреплялась шнурком к чисто выбритому подбородку).
4. Что такое «бородной знак» и когда он был введен (в 1702 г. при Петре I. Этот знак делали из меди на Монетном дворе. На одной стороне были изображены усы и борода, а на другой стороне слова: «Деньги взяты»).
5. Как на Руси называли бродячих парикмахеров и почему? («щелкочами», они щелкали ножницами перед носом клиента).
6. В какой древней стране были популярны завивки горячим и холодным способом? (Древняя Греция).
7. Как выполняли «мокрую» укладку в Древнем Египте? (Волосыные пряди наматывали на деревянные коклюшки и обмазывали грязью, по высыхании комки грязи

отваливались, а волосяные пряди завивались красивыми легкими волнами или крутыми завитками).

8. Какая русская императрица заставила своих придворных дам побриться наголо и почему? (Императрица Елизавета Петровна любила, чтобы ее портреты значительно приукрашивали, хотя на самом деле она была некрасивой женщиной. Но однажды скромный художник-самоучка Тимофеев изобразил ее такой, какая она есть, без прикрас, со всеми недостатками. Рисунок быстро распространился среди населения. Гневу Елизаветы Петровны не было предела. Она отменила все развлечения, балы, спектакли, разогнав труппу, в которой было много красивых актрис, а придворных дам заставила обрить волосы, т.к. считала, что волосы являются самым главным украшением женщины).

9. Откуда произошло выражение «опростоволоситься»? (На Руси показаться с непокрытой головой для женщины считалось позором. Они покрывали волосы любыми головными уборами в зависимости от сословия. Женщин, заключенных в темницу, с целью опозорить подвергали острижению. Сегодня слово «опростоволоситься» означает сделать грубый промах, оплошать).

10. Что у цирюльников означала фраза: «С пальцем – девять, с огурцом – пятнадцать»? (это означало, что во время бритья клиента надо было оттягивать кожу щеки и для удобства что-то подкладывать. Процедура была малоприятной, когда цирюльник засовывал палец, но если вместо пальца помещали в рот соленый огурец, то цену за бритье набавляли до 15-ти копеек).

3. Конкурс – лото

Вопросы на листочках. Из мешка участники вытяскивают бочонки. Номер бочонка соответствует номеру вопроса. Всего 20 вопросов, соответственно и 20 бочонков.

1. Сколько основных зон КВПГ? (Две – ФЗ и ЗЗ).
2. Что такое сагитальный пробор? (Вертикальный пробор, проходящий через наивысшую точку головы).
3. Контрольная прядь – это ... (прядь волос, которая является основной для определения длины последующей пряди).
4. Что такое понтирование? (зубчатый срез).
5. Скользящий срез прямыми ножницами называется ... (слайсинг).
6. Какая операция выполняется при любой стрижке? (окантовка).
7. Дайте определение «Стайлинг» – это ... (прием оформления прически при помощи воска и мусса).
8. Начес – это ... (плотное взбивание пряди с двух сторон).
9. Какой нужен инструмент для выполнения начеса? (расческа-хвостик, расческа-вилочка).
10. Пробор – это ... (линия, разделяющая ВПГ на две части).
11. Волос состоит из ... (медуллы, кортекса, кутикулы).
12. Женская стрижка, начинающаяся с окантовки («Прямое каре»).
13. Мужская стрижка, начинающаяся с окантовки («Ян»).
14. Идеальной формой лица считается ... (овальная форма).
15. Градуирование – это ... (снятие волос под определенным углом по отношению к голове).
16. Филировка – это ... (прореживание прядей волос).
17. Круглая щетка для укладки волос в женском зале (брашинг).
18. Очищающее средство для волос (шампунь).
19. Средства, применяемые для укладки волос (муссы, пенки, гели, воски).
20. Средства, применяемые для фиксации прически (лак для волос).

*Наталья Владимировна Пашкова,
канд. пед. наук, доцент,
зав. кафедрой управления образованием и педагогики,
Государственная организация
дополнительного профессионального образования
«Институт развития профессионального образования»,
г. Донецк*

ШУТОЧНЫЕ «СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ»

ШУТОЧНЫЕ «СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ» – это один из видов конкурса профессионального мастерства. Соревнуются в них за звание «лучшего по профессии», конечно же, строители. В традиционных конкурсах каменщики, маляры и электрики демонстрируют свои умения. В шуточных поединках строительное мастерство лишь имитируется. Для этого в зале, где проходит конкурс, устанавливаются 2 (3, 4) стола, на них и выполняют все задания будущие зодчие наших городов.

Но начинается все с формирования бригад. Бригады для строительных поединков нужны «комплексные». В комплексной бригаде есть представители всех строительных профессий – от бульдозериста до кровельщика – их совместными усилиями и обеспечивается результат. Обычно бригады в строительных поединках состоят из 10 человек. Каждый специалист из одной бригады соревнуется в своем мастерстве с аналогичным специалистом из другой бригады. Поэтому поединков во время конкурса бывает 10. Вот какие задания предлагаются участникам строительных поединков.

1. Задание экскаваторщикам.

Поскольку экскаваторщики роют котлован для будущего дома, им предлагается вычерпать столовой ложкой (ковшом экскаватора) бумажки (грунт) из картонной коробки (котлована). Естественно, коробки наполняются обрывками старых газет заранее.

2. Задание крановщикам.

Поскольку крановщики на своих подъемных кранах переносят с одного места стройки в другое тяжелые грузы, им предлагается с помощью канцелярской скрепки на ниточке длиной в 50 см (крюк крана) перенести, предварительно подцепив, пустую банку (бетонную балку) с одного конца стола на другой. Естественно, банка должна быть жестяной, пустой и с неоторванным «язычком» – лучше всего подойдут банки из-под пива и прохладительных напитков.

3. Задание каменщикам.

Поскольку каменщики выкладывают из кирпичей стены, им предлагается из 12 спичечных коробков (кирпичей), поставленных на ребро, сложить раму (периметр стены). Естественно, что все коробки должны оказаться соединенными между собой каким-либо хитрым способом – иначе какая же это кладка?

4. Задание столярам.

Поскольку столяры изготавливают все деревянные конструкции дома: двери, полы, оконные рамы, им предлагается выпилить лобзиком из фанерки размером 10 х 20 см рамку (оконную раму).

5. Задание штукатурам.

Поскольку штукатуры выравнивают кирпичную кладку путем наложения на нее слоя штукатурки, им предлагается намазать на фанерку размером 10 х 20 см (кирпичная стенка) тонкий слой пластилина (штукатурный раствор). Естественно, намазывать надо не руками, а ножом или стеклышком с ровными краями.

6. Задание электрикам.

Поскольку электрики с помощью электрических проводов подсоединяют дома к единой городской электросети, им предлагается установить на столе на расстоянии 70 см друг от друга две пустые стеклянные бутылки (электрические столбы), вставить в горлышки бутылок вилки зубцами вверх (поперечные изоляторы), а затем, взяв катушку ниток (электрический кабель), протянуть нитки от каждого зубца вилки до каждого зубца другой. Естественно, что провода не должны провисать и, тем более, обрываться.

7. Задание сварщикам.

Поскольку сварщики с помощью газо- и электросварки соединяют и разъединяют различные металлические конструкции, в том числе трубы, им предлагается с помощью спиртовки из химического кабинета (газосварочный аппарат) согнуть под углом в 90 градусов трубку-корпус от шариковой ручки (водопроводную трубу). Естественно, трубка и в согнутом виде должна сохранять герметичность – кому нужны протекающие трубы!

8. Задание стекольщикам.

Поскольку стекольщики вырезают для окон в домах стекла различной конфигурации, им предлагается с помощью ножниц (стеклорез) вырезать из плотной цветной слюды (стекло) ровный круг диаметром в 10 см – для чердачного окошка. Естественно, этот круг должен быть предварительно прочерчен с помощью циркуля.

9. Задание сантехникам.

Поскольку сантехники устанавливают в домах ванны и раковины, а для этого они подсоединяют друг к другу различные трубы, им предлагается с помощью прозрачного скотча (муфта-переходник) соединить между собой две трубки (водопроводные трубы). Естественно, место соединения должно быть аккуратным и герметичным.

10. Задание малярам.

Поскольку маляры все красят, им предлагается, используя три банки с белой, синей и желтой красками, выкрасить лист картона размером 10 x 20 см (стена дома) в зеленый цвет. Естественно, сначала надо получить зеленую краску путем смешения имеющихся.

Бригада-победитель в строительных поединках определяется по сумме побед, одержанных всеми членами бригады.

УДК 377.1 : 101

*Светлана Валерьевна Петрикина,
преподаватель,
ГПОУ «Донецкий художественный колледж»,
г. Донецк*

ИГРА-ВИКТОРИНА «ОЛИМПИА»

(По теме «Становление и развитие античной философии»)

Викторина «Олимпия» может применяться на занятиях по дисциплине **«Основы философии»** как с целью закрепления, так и с целью контроля знаний студентов по теме **«Становление и развитие античной философии»**. Она способна заменить традиционный опрос, переводя процесс измерения уровня знаний студентов в увлекательную активную форму.

Ожидаемыми результатами применения викторины являются:

- повышение у студентов интереса к дисциплине;
- активизация познавательной деятельности студентов;

- снижение сопротивления, неизбежно возникающего при изучении теоретического материала студентами, ориентированными на практическую художественную деятельность;

- развитие у студентов умения работать в команде;
- совершенствование у студентов навыков работы с информацией, публичного выступления;

- расширение кругозора и повышение уровня общей эрудиции у студентов;
- укрепление педагогического сотрудничества между преподавателем и студентами.

Для проведения викторины необходим персональный компьютер с ПО (MS Office), мультимедийный проектор (все задания и условия викторины представлены и выводятся на экран в виде презентации Power Point).

Название викторины и каждого тура, а также оформление презентации ассоциативно связаны с историей Олимпийских игр и других соревнований в Древней Греции. Это способствует целостному восприятию студентами древнегреческой философской мысли в контексте культуры, иллюстрирует изученный на лекции тезис о значительной роли игры и соревновательного начала в культурном сознании древних греков. На титульный слайд, демонстрируемый в начале викторины, помещён лавровый венок.



Рис. 1. Титульный слайд

По условиям викторины академическая группа делится на две команды – «Афины» и «Спарта» (название команд также ассоциативно отсылает студентов к истории и культуре двух самых мощных древнегреческих полисов-соперников). Названия команд выводятся на слайд. По окончании викторины изображение лаврового венка перемещается к названию команды-победителя.

ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ

1. Игра состоит из 5 туров:
- 2) «Марафон» – задания на раскрытие значения понятий.
- 3) «Метание копья» – задания на указание фактов из истории древнегреческой философии.
- 4) «Заезд на колесницах» – вопросы на раскрытие отдельных аспектов философских учений.
- 5) «Состязание риторов» – задание на раскрытие содержания философской системы.

6) «Состязание драматургов» – творческое задание на составление диалога между последователями разных философских систем.

2. Вопросы и задания в каждом туре обсуждаются командой, но отвечает тот игрок, которого выберет ведущий (преподаватель).

3. Если выбранный игрок отвечает на вопрос неправильно, право ответа переходит другой команде.

4. Количество очков за правильные ответы и время на обсуждение различны в каждом из туров.

В 1 туре («Марафон») студентам необходимо определить значение поочерёдно появляющихся на экране понятий: софизм, релятивизм, майевтика, досократики, гносеология, онтология, философская антропология, перипатетика, метафизика, категория, софист. Время на обсуждение каждого понятия – 1 минута. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Во 2 туре («Метание копья») студенты демонстрируют знание истории древнегреческой философии. На экране поочерёдно появляются предложения, которые необходимо закончить одним словом. Время на обсуждение каждого вопроса – 1 минута. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

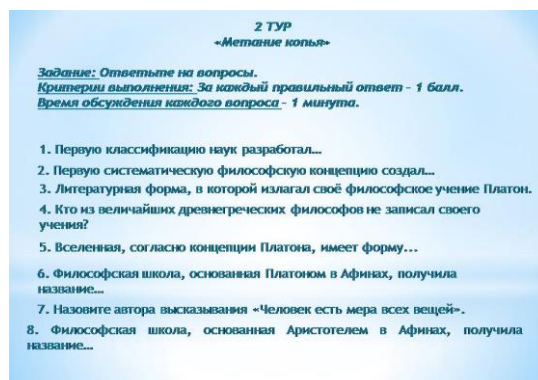


Рис. 2. Слайд с заданиями 2 тура

В 3 туре («Заезд на колесницах») командам необходимо ответить на вопросы (по 2–5 предложений на каждый вопрос). Критерии выполнения: полный и правильный ответ – 3 балла, неполный/неточный ответ – 2 балла, односложный, неточный – 1 балл. Время на обсуждение каждого вопроса – 2 минуты.

1) Какое значение имела деятельность софистов для развития философии и культуры?

2) В чём заключалось главное несогласие Сократа с софистами?

3) В чём состоял революционный поворот, произведённый Сократом в философии?

4) Раскройте значение выражения Сократа «Я знаю, что ничего не знаю».

5) Охарактеризуйте метод познания, предложенный Сократом.

Задание 4 тура («Состязание риториков») – изложить содержание философских систем Платона (1 команда) и Аристотеля (2 команда). Отвечает один из игроков после подготовки – предварительного обсуждения в команде. Время на подготовку – 15 минут. Максимальное количество баллов за выполнение задания – 10.

Критерии выполнения задания 4 тура

<i>Количество баллов</i>	<i>Характеристика ответа</i>
10	Студент полностью раскрыл содержание вопроса, продемонстрировал способность свободно ориентироваться в учебном материале. Ответ является логичным и аргументированным
7–9	Студент раскрыл содержание вопроса, продемонстрировал достаточный уровень владения учебным материалом, знание основных философских категорий. Ответ содержит отдельные неточности, выводы недостаточно аргументированы
4–6	Студент в целом раскрыл содержание вопроса, продемонстрировал определённый уровень владения учебным материалом, но при этом допустил существенные ошибки в раскрытии теоретических положений и значении терминов. Ответ недостаточно логичный и убедительный, отсутствуют самостоятельные выводы
1–3	Студент ответил на вопрос на уровне упоминания отдельных терминов и фактов. Логика ответа существенно нарушена, отсутствуют выводы и обобщения. Раскрыто меньше половины материала, предусмотренного содержанием вопроса
0	Ответ полностью отсутствует

В 5 туре («Состязание драматургов») каждая команда должна составить диалог между сторонниками учения стоицизма и эпикуреизма. Критериями выполнения задания являются соответствие содержанию философских учений и оригинальность, каждый из критериев оценивается по 10-балльной шкале. Диалог составляется командой, озвучивается одним из игроков. Время на выполнение задания – 15 минут. Максимальное количество баллов – 20.



Рис. 3. Слайд с заданиями 5 тура

Выигрывает команда, которая по результатам викторины набирает наибольшее количество очков. Каждому студенту за участие выставляется оценка по 5-балльной шкале.

Список использованных источников

1. Волконогова, О. Д. Основы философии [Текст] : учебник / О. Д. Волконогова, Н. М. Сидорова. – Москва : ИД «Форум» : ИНФРА, 2013.
2. Горелов, А. А. Основы философии [Текст] : учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / А. А. Горелов. – 15-е изд., стер. – Москва : Академия, 2014. – 320 с.
3. Губин, В. Д. Основы философии [Текст] : учебное пособие / В. Д. Губин. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА М, 2012. – 288 с.

4. Канке, В. А. Основы философии [Текст] : учебное пособие для студ. сред. спец. учеб. заведений / В. А. Канке. – Москва : Университетская книга ; Логос. 2013. – 286 с.
5. Кохановский, В. П. Основы философии [Текст] : учебник / В. П. Кохановский [и др.]; под ред. В. П. Кохановского. – 15-е изд., стер. – Москва : КНОРУС, 2015. – 232 с. – (Среднее профессиональное образование).
6. Кохановский, В. П. Основы философии [Текст] : учебное пособие для сред. спец. учеб. заведений / В. П. Кохановский. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2010. – 315 с.
7. Краткий философский словарь [Текст] / под ред. А. П. Алексеева. – Москва : РГ-Пресс, 2010. – 496 с.

УДК 377.5 : 641

*Алла Владимировна Прилепская,
преподаватель высшей категории,
ГПОУ «Донецкое профессионально-техническое
училище торговли и ресторанного сервиса»,
г. Донецк*

КУЛИНАРНЫЙ КОНКУРС ВЕСЕЛЫХ И НАХОДЧИВЫХ

МДК «Технология приготовления блюд»
17.01.19 Повар, кондитер

Цель и задачи: обучить студентов деловой активности, самостоятельности, инициативности, коммуникативности, взаимопониманию; приобретение навыков сотрудничества; избавление от комплексов; умение найти в различных источниках дополнительную информацию, привить любовь и интерес к избранной профессии.

Перечень необходимого оборудования: карточки задания, свежие овощи и фрукты, муляжи блюд, проблемные ситуации, пазлы кулинарных частей говядины, кулинарные инструменты и приспособления, кроссворды, плакаты с названиями кулинарных слов, оценочные листы с критериями оценивания.

Организационная структура игры: в игре участвует группа студентов, которая заранее делится на две и более команды. Каждая команда выбирает капитана. Ведущий конкурса – преподаватель спецдисциплины. Оценивать конкурс предоставляется экспертам, в состав которых входит, например, директор, заместитель директора, мастера производственного обучения, преподаватели, родители, выпускники образовательного учреждения, одаренные студенты.

Сценарий игры

Первый тур: Визитная карточка.

1 конкурс: Презентация профессии, эмблемы и девиза.

Оценивается содержательность, юмор, навыки презентации, использование собственных стихов о профессии, частушек, инсценировок, наличие и оригинальность формы участников, название команды (например: «Двенадцать поварят», «Донбасские ребята», «Тертый калач», «Крутые перцы», «Тигровые креветки» и т.д.), эмблема и девиз (например: «Ни шагу назад, ни шагу на месте, мы, крендели, на первом месте!», «Название команды – апельсины, мы дружны и неделимы!» и т.д.).

Второй тур: Разминка.

1 конкурс: Цепочка кулинарных слов.

Команды поочередно называют слова, связанные с пищей, произнося слово, начинающееся с последней буквы предыдущего слова (например: яблоко, омар, рыба, ананас, сок, киви, инжир, рак и т.д.).

2 конкурс: Цепочка кулинарных блюд.

Команды поочередно называют блюда, произнося слово, начинающееся с последней буквы предыдущего слова. Задание усложненное, потому что требует знания наибольшего количества блюд (например: Азу, уха, антрекот, тефтели, икра баклажанная, яблоки в тесте-кляр, ромштекс, сациви и т.д.).

3 конкурс: Рекорд в книгу Гиннеса.

Один из участников команды должен срезать как можно большей длины стружку из яблока, картофеля, моркови и т.д.

4 конкурс: Лучший кулинарный анекдот.

Учитывается юмор и художественное исполнение кулинарного анекдота (например: – Мама, а почему в этом кафе так плохо готовят? – Потому что повар вкладывает в каждое блюдо массу выдумки, а все остальное уносит домой).

5 конкурс: Фильм, фильм, фильм.

По предложенным знаменитым фразам из кинофильмов необходимо угадать названия фильмов (например: «Ох и гадость эта ваша заливная рыба», «Мне бы супчика горяченького, да с потрошками», «Шашлык выбросила в пропасть, от супа-харчо отказалась», «А я замуж никогда не выйду, хочу халву ем, хочу пряник», «Будет тебе и ванна, и кофе, и какао с чаем» и т.д.).

6 конкурс: Угадай-ка.

Из предложенных названий трех блюд необходимо угадать любимое блюдо директора, мастера производственного обучения, преподавателя и т.д.

7 конкурс: Черный ящик, или в столовой выключили свет.

Команды должны наощупь, не глядя, определить какие кулинарные предметы и приспособления лежат в черном ящике. Учитывается быстрота и точность названия приспособлений (например, в черный ящик можно положить чешуеочиститель, пашотницу, карбовочный нож, яйцережку, скребок для масла и т.д.)

8 конкурс: Кто быстрее съест.

Командам предлагается на время съесть лимон, яблоко или соленый огурец.

9 конкурс: Инсценировка кулинарной песни.

Опережающее задание: выбирается кулинарная песня и осуществляется ее сценическая постановка. Оценивается художественное исполнение, атрибутика, костюмы, передача сути песни, а также творческий подход и юмор.

10 конкурс: Показуха.

Необходимо мимикой и жестами показать участнику своей команды кулинарное понятие, слово, действие и т.д. (Например: банан, арбуз, горох, панирование, порционирование, мед, уха, кондитерский мешок, свинина и т.д.)

11 конкурс: В кулинарию с улыбкой.

Командам выдаются рисунки на кулинарную тематику. Необходимо придумать к ним смешные подписи или названия. Допускается помощь классных руководителей и мастеров производственного обучения.

12 конкурс: Художественный.

По предложенным заготовкам командам необходимо дорисовать лицо, одежду, инструменты повара, придумать ему имя и написать сумму его заработной платы.

13 конкурс: Кулинария вокруг нас.

За определенное время необходимо перечислить сказки (например: Репка, Три орешка, Три поросенка, Колобок, Золотая рыбка, Гуси-лебеди и т.д.), музыкальные группы (например: Сливки, Корни, Чай вдвоем, Горячий шоколад и т.д.), исполнителей

(например: Артур Пирожков, Мария Хлебникова, Рыбак, Рыбин и т.д.), фильмы (например: Любовь и голуби, Закусочная на колесах, Калина красная, Зимняя вишня и т.д.), журналы и газеты (например: Гастроном, Готовим вместе, Школа кулинарии и т.д.), телепередачи (например: Мастер шеф, Адская кухня, Едим дома, Смак, Званный ужин и т.д.) в названиях которых есть кулинарные термины и кулинарные слова. Учитывается наибольшее количество кулинарных названий.

14 конкурс: Сочинялки.

Из предложенных кулинарных слов, например: огурец, молоко, морковь, бульон, шоколад, харчо, бутерброд, лук-порей и т.д. необходимо придумать рифму, а лучше четверостишие. Учитывается соблюдение рифмы, юмор и смекалка (например: Ешь лук порей и не болей, На диете вновь свекровь, ест одну она морковь, Рыбу-меч засунул в печь, Будешь кушать бутерброд – не испачкай сильно рот и т.д.).

15 конкурс: Повар-жонглер.

Используя предложенные предметы (блинчики на сковороде, яйца, яблоки и т.д.), необходимо показать ловкость подбрасывания и умение ловить данные предметы.

16 конкурс: Идем в поход.

Предлагают участникам команды из двадцати слов (например: картофель, соль, дрова, салфетки, топор, мясо, ложка, Мивина, купальник и т.д.) выбрать семь самых необходимых в походе и расставить их по степени важности. Необходимо обосновать свой ответ.

Третий тур: Компетентный технолог.

1 конкурс: Лучшая шинковка года.

Участники должны нарезать соломку из капусты, свеклы, картофеля и т.д. Учитывается скорость шинкования, ее качество, соблюдение правил техники безопасности и организация рабочего места.

2 конкурс: Лучшее украшение.

Участники должны сделать украшения из соленого огурца, отварной свеклы, моркови и т.д. Оценивается количество элементов, их эстетический вид, использование одного ножа или других приспособлений, быстрота нарезки.

3 конкурс: Знатоки кулинарии.

В течение минуты команды должны написать максимальное количество названий блюд, в состав которых входит: соленый огурец, рис, грибы, капуста и т.д. (например, рис: рис отварной, рис припущенный, суп-харчо, пудинг рисовый, запеканка рисовая, плов, суши, суп молочный с рисом, котлеты рисовые и т.д.).

4 конкурс: Не пощупаешь, не понюхаешь.

По предложенным муляжам необходимо угадать название блюда, рассказать технологию его приготовления, правила и температуру подачи, требования к качеству.

5 конкурс: Не перепутай кулинарные части говядины.

Необходимо сложить пазлы кулинарных частей говядины на время. Учитывается правильность сложных кулинарных частей и умение студентов работать в команде.

6 конкурс: Кулинарный кроссворд.

Учитывается быстрота и правильность заполнения ячеек с вопросами (например: Полуфабрикаты из рыбной котлетной массы).

7 конкурс: Блиц-опрос.

За определенное время командам необходимо дать как можно больше правильных ответов на заданные вопросы (например: Рыбный суп, чистый вес, смесь белков и желтков, большое количество жира, обдавание продукта кипятком, полуфабрикат в виде полумесяца и т.д.).

8 конкурс: Решение проблемных ситуаций.

Командам выдаются несколько проблемных ситуаций, необходимо решить их. Если одна из команд не выполняет задачу, то право ответа переходит к другой команде, которая тем самым зарабатывает дополнительные баллы (например: У крупы оказался

затхлый запах, выход из ситуации? Блины плохо отстают от сковороды, причина и выход из ситуации? Ленивые вареники расплываются при варке, причина? и т.д.).

Четвертый тур: Домашнее задание.

1 конкурс: Конкурс капитанов.

Опережающее задание: капитаны команд задают друг другу ряд вопросов, связанных с кулинарией (например: Откуда произошло название блюда «Котлеты пожарские»? Кто изобрел закрытые бутерброды? Что означает выражение «Лукуллов пир»? и т.д.).

2 конкурс: «Самый необычный бутерброд».

Опережающее задание: команда заранее выбирает какой бутерброд она будет готовить. Подготавливает его презентацию.

3 конкурс: «Презентация собственной бизнес-идеи».

Командам выдается опережающее задание: Какое предприятие общепита вы хотели бы открыть? Придумать ему название и логотип. На какую клиентуру ориентировано предприятие? Составить примерное меню. Представить свое фирменное блюдо.

4 конкурс: Зерна народной мудрости.

Опережающее задание: необходимо было найти как можно больше загадок о еде, пословиц и поговорок о еде, скороговорок о еде. Оценивается количество отобранного материала и качество исполнения.

5 конкурс: Мы приземлимся за столом.

Опережающее задание: необходимо подобрать песни, в которых так или иначе упоминается еда. Участники поют по куплету или музыкальной фразе из песни. Оценивается настроение команды, количество песен, их музыкальное воспроизведение, коллективность исполнения (например: Люблю я макароны, хотя моя невеста их не любит; Два кусочка колбаски у тебя лежали на столе; Свари, кума, судака, чтобы юшка была; Чашку кофею, я тебе бодрящего налью; Ой, мой миленький вареничкив хоче и т.д.).

Правила игры

Если отвечающая команда не знает ответ на вопрос, то право ответа передается другой команде, которая зарабатывает дополнительные баллы. Также дополнительные баллы эксперты могут добавить за досрочный ответ, за организованность и умение работать в команде, за юмор и смекалку, за проявленное творчество. Эксперты имеют право снять баллы за подсказки, если команды не уложились в отведенное для конкурса время, за несоблюдение правил по охране труда, за недисциплинированность и несоблюдение условий конкурса.

Критерии оценивания

Таблица 1. Лист оценивания

№	Название конкурса	Время	Оценивание (баллы)	Название первой команды	Название второй команды
1	Презентация профессии	2 мин.	5 баллов		
2	Цепочка кулинарных слов.	1 мин.	1 балл, назвавшим последнее слово		
3	Цепочка кулинарных блюд	1 мин.	1 балл, назвавшим последнее слово		
4	Рекорд в книгу Гиннеса	2 мин.	5 баллов		
5	Лучшая шинковка года	1 мин.	5 баллов		
6	Лучшее украшение	3 мин.	5 баллов		

№	Название конкурса	Время	Оценивание (баллы)	Название первой команды	Название второй команды
7	Знатоки кулинарии	1 мин.	По количеству блюд		
8	Не пощупаешь, не понюхаешь	3 мин.	5 баллов		
9	Не перепутай кулинарные части говядины	2 мин.	5 баллов		
10	Зерна народной мудрости	3 мин.	по 5 баллов за каждую номинацию		
11	Мы приземлимся за столом	5 мин.	5 баллов		
12	Конкурс капитанов	2 мин.	2 балла за правильный ответ, 1 балл за частичный ответ, 0 баллов за неправильный		
13	Лучший кулинарный анекдот	1 мин.	5 баллов		
14	Фильм, фильм, фильм	2 мин.	1 балл за каждый угаданный фильм		
15	Кулинарный кроссворд	1 мин.	5 баллов		
16	Угадай-ка	1 мин.	1 балл за каждое угаданное блюдо		
17	Черный ящик, или в столовой выключили свет	2 мин.	1 балл за каждый угаданный инструмент		
18	Кто быстрее съест	1 мин.	5 баллов		
19	Инсценировка кулинарной песни	5 мин.	5 баллов		
20	Показуха	2 мин.	1 балл за каждое угаданное слово		
21	В кулинарию с улыбкой	1 мин.	5 баллов		
22	Блиц-опрос	1 мин.	1 балл за каждый правильный ответ		
23	Художественный	2 мин.	5 баллов		
24	Кулинария вокруг нас	5 мин.	5 баллов за каждую номинацию		
25	Сочинялки	3 мин.	5 баллов		
26	Повар жонглер	1 мин.	5 баллов за каждую номинацию		
27	Решение проблемных ситуаций	2 мин.	2 балла за правильный ответ, 1 балл за частичный ответ, 0 баллов за неправильный		
28	Идем в поход	2 мин.	5 баллов		
29	«Самый необычный бутерброд»	3 мин.	5 баллов		
30	«Презентация собственной бизнес-идеи»	3 мин.	5 баллов		

Инструкция ведущему:

1. Поприветствовать участников команд, экспертов, настроить их на создание дружелюбной психологической обстановки и на положительный итог конкурса.
2. Представить экспертов, команды.
3. Ознакомить команды и экспертов с правилами ведения игры.
4. Огласить название туров и конкурсов.
5. Раздать задания для конкурсов, зачитать их, установить время выполнения заданий.
6. Предоставлять слово экспертам для подведения итогов конкурса.
7. Поблагодарить экспертов и участников конкурса за проделанную работу.

Инструкции для участников игры:

1. Внимательно слушать задания.
2. Получить реквизит для выполнения заданий.
3. Обговаривать варианты ответов, выбрать участника для ответа.
4. Соблюдать при выполнении заданий правила поведения в кабинете, правила охраны труда.

Инструкция для экспертов:

1. Внимательно следить за выполнением заданий, за полнотой и правильностью ответов.
2. Оценивать знания команд и выставять баллы в оценочный лист согласно критериям оценивания.
3. Подводить итоги каждого этапа конкурса.
4. Распределить призовые места согласно набранным баллам.
5. Наградить грамотами победителей, особенно активных участников по номинациям и вручить им подарки в виде кулинарные изделия.

УДК 377.5 : 654

Ирина Викторовна Рожкова,
преподаватель специальных дисциплин высшей категории,
ГПОУ «Донецкий техникум промышленной автоматики»
г. Донецк

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС ДЛЯ СТУДЕНТОВ ОТДЕЛЕНИЯ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ

Цель конкурса: выявить уровень общей эрудиции студентов, степень сформированности профессионально значимых качеств, таких как быстрота реакции, находчивость, коммуникативность.

Задачи конкурса: создание условий для личностной, творческой и учебно-профессиональной самореализации студентов, стимуляция их познавательной активности, повышение престижа выбранной профессии связиста.

Содержание и порядок проведения конкурса

Конкурс проводится в несколько этапов между группами специальностей 10.02.02 Информационная безопасность телекоммуникационных систем и 11.02.11 Сети связи и системы коммутации первого, второго и третьего курсов в разные три дня в форме викторины и практических заданий. Тем самым достигается зрелищность конкурса; пассивное участие зрителей в нём, несомненно, расширяет их кругозор.

В жюри для конкурсной программы желательно пригласить преподавателей специальных дисциплин. Члены жюри будут следить за правильностью ответов и оценивать студентов по определенным критериям в каждом туре (этапе).

Конкурсный день для 1 курса

Все любят загадки и тайны. Тем более, что в будущем нашим студентам придется изучать криптографию – науку о шифрах.

Конкурс «Кодировочная таблица»

Дана кодировочная таблица (первая цифра кода – номер строки, вторая цифра кода – номер столбца).

Таблица 1. Кодировочная таблица

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	а	б	в	г	д	е	ё	ж	з
1	и	к	л	м	н	о	п	р	с
2	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ
3	ы	ь	э	ю	я	пробел	.	,	?
4	:	;	-	«	й	!			

С помощью этой таблицы необходимо:

1) Зашифровать фразу:

Я_умею_работать_с_информацией! А_ты?

2) Расшифровать текст:

34183502340810182035103532201013350315170721183145

Ответ:

1) 34 35 21 13 05 33 35 17 00 01 15 20 31 35 18 35 10 14 22 15 17 13 00 24 10 05 44 45
00 35 20 38

2) Я_связист_и_этим_горжусь!

Первой команде, правильно выполнившей задание, начисляется по 5 баллов за каждый пункт. Второй команде, правильно выполнившей задание, но затратившей большее время – по 3 балла за пункт.

Конкурс «Самый умный»

Этот конкурс для знатоков компьютерной техники. Участникам выдаются карточки с номерами. На экране приведен список периферийных устройств.

От каждой команды выбирается по одному участнику. Ведущий зачитывает определение устройств, а участники поднимают соответствующий ему номер. Один правильный ответ на теоретический вопрос оценивается в 1 балл.

1. Устройство для оптического ввода в компьютер и преобразования в электронную форму изображений и текстовых документов, находящихся на бумажных носителях. (**Сканер**)

2. Внешнее устройство ЭВМ в виде рычага на шаровом шарнире, использующееся, как правило, в играх для управления игровыми ситуациями. (**Джойстик**)

3. Устройство, с помощью которого изображение считывается по точкам. (**Дигитайзер**)

4. Устройство для автоматического вычерчивания с большой точностью рисунков, схем, сложных чертежей, карт и другой графической информации на бумаге размером до А0 или кальке. (**Плоттер**)

5. Универсальное устройство ввода, служащее для ручного ввода текстовой и числовой информации. (**Клавиатура**)

6. Устройство, преобразующее информацию из дискретной в аналоговую и обратно. (**Модем**)

7. Устройство, способное обрабатывать программный код и определяющее основные функции компьютера по обработке информации. (**Процессор**)

8. Параметр протоколов TCP и UDP, определяющий назначение пакетов данных в формате IP, передаваемых на хост по сети. (**Сетевой порт**)

9. Часть системы компьютерной памяти, в которой временно хранятся данные и команды, необходимые процессору для выполнения им операции. **(Оперативная память)**

10. Устройство, предназначенное для снабжения узлов компьютера электрической энергией. В его задачу входит преобразование сетевого напряжения до заданных значений, их стабилизация и защита от незначительных помех питающего напряжения. **(Блок питания)**

11. Устройство, имеющее механическую составляющую, управляемую электронной схемой и предназначенное для считывания и записи информации с оптических носителей информации. **(Оптический привод)**

12. Акустическая система, состоящая из одинаковых громкоговорителей, расположенных вертикально. **(Звуковая колонка)**

13. Оптический прибор, предназначенный для создания действительного изображения плоского предмета небольшого размера на большом экране. **(Проектор)**

14. Запоминающее устройство произвольного доступа, основанное на принципе магнитной записи. Является основным накопителем данных. **(Жесткий диск)**

15. Устройство для ввода информации, созданной от руки непосредственно в компьютер. **(Графический планшет)**

16. Устройство, имеющее два и более входов-портов для подключения с фиксированными IP-адресами, выполняет действия по переносу и передаче IP-пакетов. **(Роутер)**

17. Всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации. **(Интернет)**

18. Технология передачи неподвижных изображений по телефонной линии. Способ одинаково пригоден для передачи как графической, так и буквенно-цифровой информации. **(Факс)**

19. Электроакустический прибор, преобразующий акустические колебания в электрические колебания. **(Микрофон)**

20. Возможность передачи информации на расстояние. **(Связь)**

Конкурс «Узелок завяжется»

Участникам выдается длинная веревка и образцы вязания морских узлов. Чем больше, разнообразнее и качественнее выполнено задание, тем больше шансов на успех у команды. За каждый мастерски завязанный узел начисляется 1 балл.

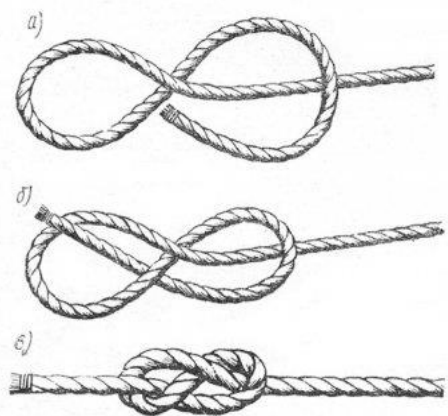


Рис. 1. Образцы узлов для конкурса



Конкурс «Анаграмма»

Анаграмма: переставить буквы и получить новое слово. Необходимо переставить буквы так, чтобы получилось слово, связанное с информатикой и компьютерной техникой. Например, из слова «док» можно получить слово «код», а из слова «иголка» – «логика». Каждый правильный ответ – это 1 балл команде!

1. Грампора
2. Лайф
3. Нимотор
4. Лайботик
5. Пьюромтек
6. Свитерчен
7. Таксид

Ответы:

1. Программа
2. Файл
3. Монитор.
4. Килобайт
5. Компьютер
6. Винчестер
7. Дискета.

Следующее задание является как бы обратным по отношению к анаграмме. Необходимо по заданным словам, составленным из букв некоторого слова, по правилам анаграммы определить это слово. При этом следует иметь в виду, что искомое слово связано с информатикой.

ПРИМЕР: Рот, опера – получаем – оператор.

1. Иск, довод
2. Лай, ботик
3. Шик, лава
4. Иена, вор, копи
5. Багет, май
6. Грамм, пора
7. Ро, процесс
8. Крен, ас

Ответы:

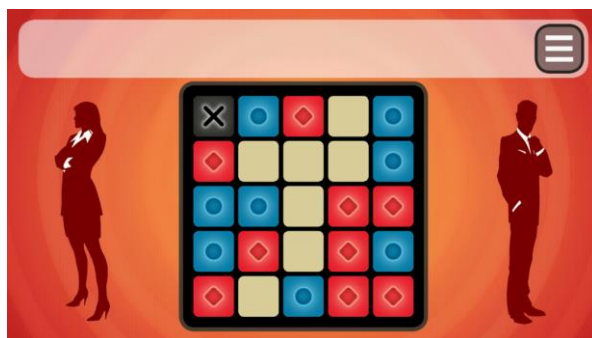
1. Дисковод
2. Килобайт
3. Клавиша
4. Копирование
5. Мегабайт
6. Программа

7. Процессор
8. Сканер

Конкурс «Знай наших!»

Командам выдаются фотографии преподавателей, но есть изюминка – все фотографии ранних лет. Необходимо вписать Ф.И.О. преподавателей, изображенных на выданных фотографиях, в строки под свой №. Правильный ответ – 1 балл.

Конкурс «Кодовые имена»



Капитаны по очереди дают подсказки, состоящие из одного слова. Слово может относиться к нескольким кодовым именам. Игроки пытаются отгадать кодовые имена, которые имеет в виду их капитан. Если это слово относится к их команде, игроки продолжают отгадывать, пока не ошибутся или не израсходуют свои попытки. Команда, которой первой удалось найти всех своих агентов, выигрывает. Каждое угаданное слово – 1 балл.

Заданные слова: аппарат, батарейка, блок, коммутатор, абонент, авторизация, адрес, алгоритм, аналоговый, антенна, АТС, аутентификация, баланс, баннер, вирус, гиперссылка, гипертекст, данные, домен, задержка, запрет, идентификация, пользователь, импульс, набор, вызов, интернет, провайдер, интерфейс, канал, обслуживание, коммутатор, консоль, система, кросс, связь, линия, магистраль, маршрутизация, роуминг, режим, технологии, оператор, пакет, пароль, переадресация, пиксель, порт, рунет, сервер, синхронизация, тариф, телеконференция, узел, формат, хакер, хост, цифровой, чат, шлюз, ноутбук, компьютер, принтер, джойстик, клавиатура, мышка, электричество.

Конкурсный день для 3 курса

Конкурс «Монтаж двухполупериодной схемы выпрямителя»

Каждая учебная группа определяет по одному своему представителю для участия в этом конкурсе. Участникам выдается схема выпрямителя, набор деталей, проводники, паяльник, монтажная плата, измерительный прибор.

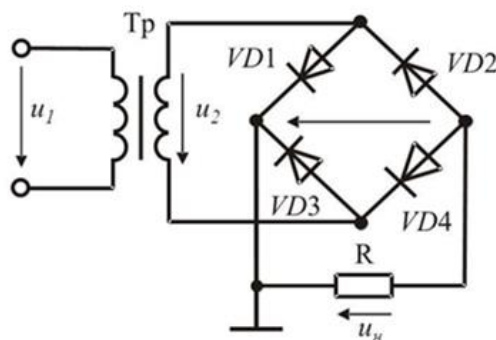


Рис. 2. Мостовая схема выпрямителя

Необходимо:

1. Проверить целостность элементов схемы путем измерения их сопротивления мультиметром.
2. Составить свою монтажную схему.
3. Выполнить пайку деталей.
4. Проверить прибором правильность собранной схемы.

Оценивание качества выполнения монтажа, правильности работы схемы проводится по 5-балльной системе. Учитываются соблюдение техники безопасности при выполнении пайки, а также время, затраченное на монтаж (может начисляться дополнительный балл).

Конкурс «Бинарный код»

Дана таблица числового кодирования с помощью бинарного кода.

Таблица 2. Кодировочная таблица

а	б	в	г	д	е	ё	ж	з
000001	000010	000011	000100	000101	000110	000111	001000	001001
и	й	к	л	м	н	о	п	р
001010	001011	001100	001101	001110	001111	010000	010001	010010
с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ
010011	010100	010101	010110	010111	011000	011001	011010	011011
ъ	ы	ь	э	ю	я	.	,	пробел
011100	011101	011110	011111	100000	100001	100100	100101	100110

С помощью этой таблицы необходимо:

- 1) Зашифровать фразу: Телекоммуникации
- 2) Расшифровать текст:

1000011001100100110000111000010010010010010011010100

Ответы конкурса «Бинарный код»

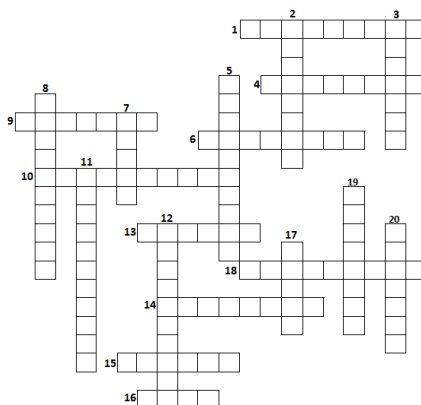
1. 010100 000110 001101 000110 001100 010000 001110 001110 010101 001111
001010 001100 000001 011000 001010 001010

2. 2. Я _связист.

Первой команде, правильно выполнившей задание, начисляется по 5 баллов за каждый пункт. Второй команде, правильно выполнившей задание, но затратившей большее время – по 3 балла за пункт.

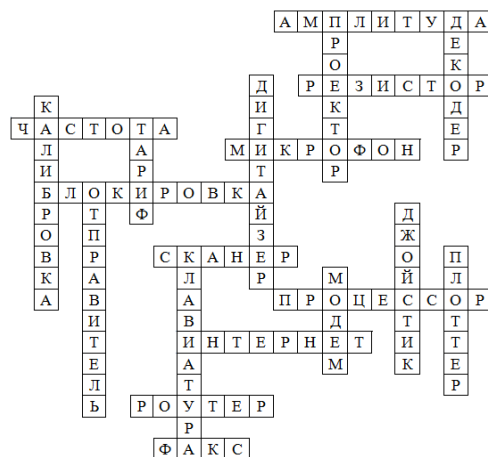
Конкурс «Кроссворд»

Участникам предлагается заполнить технический кроссворд, разгадав по определению устройство либо техническое понятие. Каждое правильно разгаданное слово оценивается в 1 балл.



1. Наивысшая степень смещения определенной величины, появляющаяся во время колебания волны;
2. Оптический прибор, предназначенный для создания действительного изображения плоского предмета небольшого размера на большом экране;
3. Другое название дешифратора;
4. Пассивный элемент электрических цепей, обладающий определённым или переменным значением электрического сопротивления;
5. Устройство, предназначенное для ввода в компьютер чертежей с листа;
6. Электроакустический прибор, преобразующий акустические колебания в электрический сигнал;
7. Разновидность цены, плата, взимаемая организацией с предприятий, организаций и населения за услуги (бытовые, коммунальные, транспортные и др.);
8. Процесс подстройки показаний выходной величины или индикации измерительного инструмента до достижения согласования между эталонной величиной на входе и результатом на выходе (с учётом оговоренной точности);
9. Физическая величина, характеристика периодического процесса, равна количеству повторений или возникновения событий (процессов) в единицу времени;
10. Предотвращение какого-либо действия, препятствование использованию чего-либо;
11. Тот, кто пересылает что-нибудь из одного места в другое;
12. Устройство, позволяющее пользователю вводить информацию в компьютер (устройство ввода). Представляет собой набор клавиш (кнопок), расположенных в определённом порядке;
13. Устройство ввода, которое, анализируя какой-либо объект (обычно изображение, текст), создаёт его цифровое изображение;
14. Всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации;
15. Устройство, имеющее два и более входов-портов для подключения с фиксированными IP-адресами, выполняет действия по переносу и передачи IP-пакетов;
16. Устройство для передачи неподвижных изображений по телефонной линии;
17. Устройство, применяющееся в системах связи для физического сопряжения информационного сигнала со средой его распространения;
18. Электронный блок либо интегральная схема, исполняющая машинные инструкции (код программ), главная часть аппаратного обеспечения компьютера или программируемого логического контроллера;
19. Устройство ввода информации в персональный компьютер, которое представляет собой качающуюся в двух плоскостях вертикальную ручку;
20. Устройство для автоматического вычерчивания с большой точностью рисунков, схем, сложных чертежей.

Ответ:



*Варвара Станиславовна Свиридова,
преподаватель специальных
электротехнических дисциплин,
ГПОУ «Харьковский технологический техникум»
ГОУ ВПО ДонНТУ,
г. Харьков*

ИГРА-КОНКУРС ДЛЯ СТУДЕНТОВ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Дисциплины: «Основы электротехники, измерительные приборы, электрические аппараты, электрические машины».

Специальность: 13.02.11. Техническое обслуживание и эксплуатация электрического и электромеханического оборудования.

Цель игры:

дидактическая – выявить уровень знаний студентов по изучаемым специальным дисциплинам;

воспитательная – развить интерес к изучаемым дисциплинам и к своей будущей специальности.

Методическое обеспечение: карточки задания, кроссворды, схемы.

Техническое обеспечение: для проведения конкурса «Черный ящик» и конкурса капитанов «Жмурки» использовались электротехнические приборы и оборудование.

Место проведения: лаборатория электрических машин и аппаратов.

Игра проводится среди групп 3-го курса специальности 13.02.11 Техническая эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям).

За 7–10 дней до проведения мероприятия командам выдаются задания, для заблаговременной домашней подготовки к игре. Домашним заданием являются такие конкурсы, как «Приветствие», «Кроссворд», «Черный ящик», номер конкурса художественной самодеятельности.

Ход проведения игры

1. Ведущий (преподаватель) сообщает условия проведения игры, которая состоит из 9 конкурсов.

1.1 Приветствие – название команды, девиз, эмблема, представление капитана. Максимальная оценка – 3 балла (домашнее задание).

1.2 Конкурс кроссвордов – максимальная оценка 11 баллов: 8 слов, за каждое отгаданное слово – 1 балл, за составление кроссворда – 3 балла (домашнее задание).

1.3 Конкурс «Жмурки» – максимальная оценка 10 баллов: 5 предметов, за каждый отгаданный предмет – 2 балла.

1.4 Конкурс «Вопрос-ответ» – максимальная оценка 20 баллов: 10 вопросов, правильный ответ на 1 вопрос – 2 балла.

1.5 Конкурс «Черный ящик» – максимальная оценка 15 баллов: 3 предмета – по 5 баллов (домашнее задание).

1.6 Конкурс практических задач – максимальная оценка 15 баллов: 3 задачи, «цена» каждой задачи – 5 баллов.

1.7 Конкурс «Узнай по жестам» – максимальная оценка 18 баллов: каждая команда «показывает» и отгадывает 5 предметов, правильный ответ – 3 балла, за общий «показ» – 3 балла.

1.8 Конкурс «Собери схему» – максимальная оценка 8 баллов. Тот, кто собирает правильно и быстро схему – 8 баллов.

1.9 Конкурс художественной самодеятельности – максимальная оценка 5 баллов. От каждой команды по 1 номеру (1 куплет песни или стихотворения на электротехническую тему).

2. Жюри (представители администрации, преподаватели и/или лаборанты отделения) подводит результаты игры (таблица 1) после каждого тура, в целом по игре и объявляет команду победителей.

3. Награждение команды победителей.

Конкурсы

1. *Приветствие.* Домашним заданием было подготовить название, девиз и эмблему команды. Команды представляют капитана. Максимальная оценка – 3 балла (домашнее задание).

1.2. *Конкурс «Кроссворд».* Задание – подготовить кроссворд по электротехнической теме на 8 слов. Для жюри команды предоставляют как вопросы к кроссворду, так и ответы на них. За составление кроссворда команда получит 3 балла (если команда не подготовила кроссворд, его может выдать ведущий, но команда при этом не получает 3 балла). За каждое отгаданное слово – 1 балл. Максимальная оценка за конкурс – 11 баллов.

Одновременно с конкурсом «Кроссвордов» можно проводить конкурс капитанов «Жмурки».

1.3. *Конкурс «Жмурки».* Капитанам команд завязываются глаза. Взяв со стола предмет (чередуюсь), студенты на ощупь должны определить, что это за предмет и его назначение. Всего 10 предметов, по 5 предметов на каждого игрока, за каждый отгаданный предмет – 2 балла. Максимальная оценка – 10 баллов.

Примерный набор предметов: паяльник, лампочка, микросхема, отвертка, вольтметр, ваттметр, резистор, автоматический выключатель, электрические боты, клеммы, электровилка, розетка и т.п.

1.4. *Конкурс «Вопрос-ответ».* – 10 вопросов, правильный ответ на 1 вопрос – 2 балла. Максимальная оценка – 20 баллов.

«Вопрос-ответ»

ВОПРОС № 1: Соедините оборудование с его графическим или буквенным обозначением?

1 Реактор	1		ОТВЕТ: 1–5; 2–6; 3–3; 4–2; 5–7; 6–4; 7–1
2 Разрядник	2	Q	
3 Разъединитель	3	Q S	
4 Высоковольтный выкл.	4		
5 Трансформатор тока	5	LR	
6 Короткозамыкатель	6	FV	
7 Отделитель	7		

ВОПРОС № 2: По каким признакам можно отличить обмотку ВН трансформатора от обмотки НН?

ОТВЕТ: Обмотка ВН имеет большее число витков и сделана из более тонкого провода. При концентрической обмотке она располагается дальше от сердечника и имеет у выводов изоляторы более высокого напряжения.

ВОПРОС № 3 (тест): Какая из частей двигателя не может быть изготовлена из указанных материалов?

- ОТВЕТ:**
- А) Корпус – сталь, чугун, алюминий.
 - Б) Сердечник статора – сталь, чугун, алюминий.
 - В) Обмотка статора – медь, алюминий.
 - Г) Сердечник ротора – эл-тех. сталь.
 - Д) Обмотка ротора – медь, алюминий, латунь.

ВОПРОС № 4: Что общего у асинхронных электродвигателей и трансформаторов?

ОТВЕТ: И у асинхронных электродвигателей и у трансформаторов передача энергии из первичной цепи во вторичную осуществляется посредством магнитного поля.

ВОПРОС № 5: У лыжников, конькобежцев оно чем больше, тем лучше! У асинхронных электродвигателей оно не должно превышать критических значений, а при его значении, равном единице, асинхронный двигатель вообще неподвижен! О чем идет речь?

ОТВЕТ: Скольжение.

ВОПРОС № 6: Как заставить трансформатор не гудеть, а пищать?

ОТВЕТ: Подключить первичную обмотку к источнику питания частотой (10–20 кГц).

ВОПРОС № 7 (тест): При прочих равных условиях какой ток более опасен?

- ОТВЕТ:**
- А) постоянный;
 - Б) переменный частотой 50 Гц;
 - В) переменный частотой 50 МГц;
 - Г) опасность одинакова во всех перечисленных случаях.

ВОПРОС № 8: Почему токоведущие шины на электростанциях не покрыты изоляцией?

ОТВЕТ: Для лучшего охлаждения окружающим воздухом, большой ток нагревает их так сильно, что при перегрузке металл может даже расплавиться. Для безопасности оперативного персонала электростанции шины ограждают кожухами.

ВОПРОС № 9: Зачем между вершинами опор ЛЭП натягивают заземленный трос?

ОТВЕТ: При прохождении над заземленным тросом грозового облака между ними появляется электрическое поле, в котором происходит разряд и стекание тока из облака через трос в землю. При этом значительно уменьшается вероятность повреждения ЛЭП молнией.

ВОПРОС № 10: Что покажет вольтметр магнитно-электрической системы с пределом 300 В при подключении его к нашей сети переменного тока?

ОТВЕТ: «0».

Дополнительный вопрос

ВОПРОС № 11: Вы дотронулись до токоведущей части установки, в результате через вас проходит ток в 30 мА. Сможете ли вы оторваться самостоятельно от неё?

ОТВЕТ: Нельзя! Величина неотпускающего переменного тока 20–25 мА.

1.5. Конкурс «Черный ящик». Команда в свой черный ящик кладет 3 предмета (№ 1, № 2, № 3). Команда противника называет номер предмета (*например, № 1*) и получает на него краткую зашифрованную характеристику из 3–4 слов. Если команда называет предмет сразу, то получает максимальную оценку 5 баллов. Если ответа нет, то команда может задать 5 вопросов-подсказок, но каждая подсказка лишает их 1 балла.

Например: Предмет № 1 – бывает мягким или жестким, толстым или тонким. Вопросы подсказки: может ли работать самостоятельно – нет;

может ли быть длинным – и да, и нет;

может ли быть гибким – да;

имеет ли оболочку – да;

какого цвета – любого, но чаще, белый.

Ответ: электрический провод.

Максимальная оценка конкурса – 15 баллов.

1.6. Конкурс практических задач. – максимальная оценка 15 баллов: 3 задачи, «цена» каждой задачи – 5 баллов.

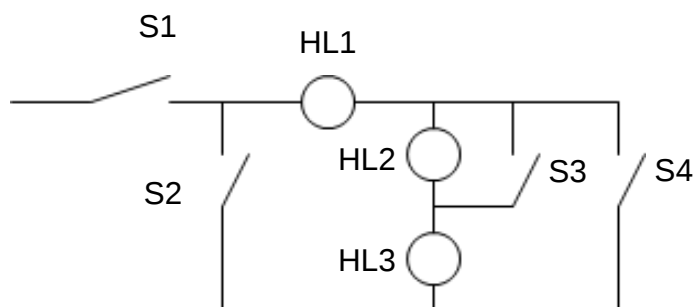
Вопрос № 1. Номинальное напряжение ламп U . Что вы можете сказать о накале ламп, если замкнуть...

а) ключ S_1 ;

б) ключи S_1 и S_2 ;

в) ключи S_1 и S_3 ;

г) ключи S_1 и S_4 .

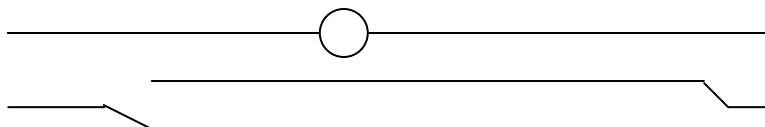


Ответы:

- а) все лампы будут гореть в 1/3 накала;
- б) ни одна лампа гореть не будет;
- в) лампы HL₁ и HL₃ будут гореть в пол накала;
- г) лампы HL₂ и HL₃ гореть не будут, а HL₁ будет ярко гореть в полный накал.

Вопрос № 2. Составить схему управления освещением помещения из 2-х мест?

Ответ:



Вопрос № 3. Ваттметр, включенный через измерительный трансформатор тока 100/5 и трансформатор напряжения 10000/100, показал мощность 80 Вт. Какова мощность в линии?

Ответ: $100/5=20$ А; $10000/100=100$ В;
 $80 \cdot 20 \cdot 100=160000$ Вт = 160 кВт.

1.7. Конкурс «Узнай по жестам». От каждой команды по 2 участника наугад вытягивают карточку с заданием. Подготовившись 1–2 минуты, каждая команда «показывает» предмет своей команде. При показе нельзя произносить слов, показывать буквы, использовать предметы.

«Узнай по жестам»	«Узнай по жестам»
1. Трансформатор тока	1. Трехфазный АД
2. Индикатор	2. Короткозамыкатель
3. Магнитный указатель	3. Защитное заземление
4. Генератор	4. Предохранитель
5. Выпрямитель	5. Реактор

В задании 5 предметов, правильный ответ – 3 балла, за общий «показ» – 3 балла. Максимальная оценка – 18 баллов.

1.8. Конкурс «Собери схему». Представитель каждой команды вытаскивает карточку с заданием – составить схему на стенде. За правильно собранную схему – 6 баллов, тому, кто собирает схему первым – дополнительно 2 балла. Максимальная оценка – 8 баллов.

1.9. Конкурс художественной самодеятельности. Домашним заданием для команд было подготовить 1 куплет песни или стихотворения на электротехническую тему. Максимальная оценка – 5 баллов.

Подведение итогов

Жюри подводит и сообщает итоги после каждого конкурса и в конце всей игры.

Таблица 1. Результаты интеллектуальной игры «Лучший по профессии»

№	Наименование конкурса	Количество баллов	
		Группа	Группа
1	Приветствие		
2	Конкурс «Кроссвордов»		
3	Конкурс «Жмурки»		
4	Конкурс «Вопрос-ответ»		
5	Конкурс «Черный ящик»		
6	Конкурс практических задач		
7	Конкурс «Узнай по жестам»		
8	Конкурс «Собери схему»		
9	Конкурс художественной самодеятельности		
	Подведение итогов		

Победителям присваивается звание «Лучший по профессии», призеры и участники награждаются грамотами.

УДК 377.5 : 629

Виктория Эдуардовна Семенова,
преподаватель общепрофессионального
и профессионального циклов,
ГПОУ «Енакиевский ПЛ»,
г. Енакиево

ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ «КОНКУРС–ТЕНДЕР МЕЖДУ СТО»

ПМ.02. Техническое обслуживание и ремонт, систем, узлов и приборов автомобилей.

23.01.08 Слесарь по ремонту строительных машин.

Вид проведения: коллективная игра-соревнование.

Цели:

Образовательная: способствовать формированию у обучающихся системных знаний при изучении ПМ.02. Техническое обслуживание и ремонт, систем, узлов и приборов автомобилей.

Развивающая: способствовать развитию профессионально значимых личностных качеств, творческих и организаторских способностей.

Воспитательная: способствовать воспитанию уважения и любви к профессии, формированию убеждений в необходимости овладения прочными знаниями.

Задачи:

1. Определение качества знаний, умений и навыков профессиональной подготовки по профессии.
2. Повышение интереса студентов к осваиваемой профессии.

3. Формирование положительной мотивации к приобретению профессиональных навыков.
4. Повышение значимости и престижа профессии слесаря по ремонту строительных машин.
5. Развитие творческих способностей студентов.

Методическое обеспечение: ведомость жюри, сигнальные карточки, карточки-задания, слесарные инструменты.

Краткое содержание игры:

1. Организационный момент.
2. Проведение конкурсного соревнования между двумя командами на лучшие знания по изучаемой профессии.
3. Заключительная часть – подведение итогов.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Студент 1:

Болты и гайки ночью снятся,
Карданы и маховики.
Не стыдно в этом мне признаться –
Я слесарь золотой руки.
Горит работа, я доволен
И все выходит у меня,
И лишь моргнешь одним ты глазом
Готова техника твоя.
Тружусь я, рук не покладая,
Нефтепродуктами пропах.
И здесь, и там я точно знаю
Не буду я забыт в веках.
Залогом этому всему
Стою всегда я на посту
Мое оружие не винтовка
В руках ключи и монтировка.

Слово преподавателя: Добрый день, уважаемые гости и студенты! Сегодня мы проводим мероприятие по профессии «Слесарь по ремонту строительных машин». И перед началом конкурса несколько слов о своей профессии скажут наши будущие профессионалы.

Студент 1: На сегодняшний день огромное число автомобилей буквально заполонило улицы нашей страны. Чтобы этот огромный автопарк постоянно мог находиться в исправном состоянии, необходима специальная служба по диагностике неисправностей и ремонту автомобилей. Работниками этой службы являются слесари по ремонту автомобилей. В задачи их деятельности входит, прежде всего, выявление неисправности в автомобиле, общая оценка состояния машины, а также последующий ремонт, регулировка и отладка механизмов автомобиля.

Студент 2: По мере того как развивался автотранспорт, все больше возникала необходимость в специалистах, которые бы могли следить за исправным состоянием автомобиля, а также уметь устранять неполадки. Во второй половине XX века постоянный рост числа автомобилей и усложнение механизмов неизбежно привели к необходимости создания такой профессии, как автослесарь. Это специалист широкого профиля, который в совершенстве должен разбираться в техническом устройстве любого механизма автомобиля.

Работа автослесаря требует хорошего технического и логического мышления, отличного зрительного и слухового восприятия, а также хорошей координации движений

и физической подготовки. Кроме того, работа слесаря по ремонту автомобилей требует наличия хорошего здоровья, максимальной ответственности и сосредоточенности.

Преподаватель: Вы выбрали свой, может быть главный, жизненный маршрут и делаете первые шаги в овладении профессией «Слесарь по ремонту автомобилей». А насколько эти шаги крепки, мы сегодня и посмотрим.

У нас есть две команды. Каждая из команд организует свою станцию технического обслуживания автомобилей, а жюри нашего конкурса проведет «тендер», состоящий из нескольких этапов, и команда победителей получит «патент на работы по ремонту и обслуживанию автомобилей» – грамоту. (Представление жюри).

Вначале наши участники должны придумать названия и слоганы для своих команд и выбрать директоров. (Представление команд).

На каждом этапе команда может заработать определенное количество баллов. Выигрывает СТО, набравшая большее количество баллов.

У жюри имеется ведомость, которая поможет в оценке наших конкурсантов и правильных ответов на конкурсные задания.

Критерии оценок конкурсов – этапов тендера.

- 1 этап. Блиц-опрос – 10 баллов (1 ответ на вопрос – 1 балл);
- 2 этап. Разгадывание сканворда – 8 баллов;
- 3 этап. Конкурс капитанов «Совет директоров» – 15 баллов;
- 4 этап. Конкурс «Что лежит в чёрном ящике?» – 5 баллов;
- 5 этап. Конкурс «Рассыпались буквы» – 7 баллов;
- 6 этап. Конкурс «Угадай автомобиль» – 30 баллов;
- 7 этап. Конкурс «Угадай кузова автомобиля» – 8 баллов;
- 8 этап. Практическая часть – 15 баллов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ – СОБРАТЬ ПАЗЛ – 3 балла.

Итак, мы начинаем. Объявляю первый этап – «Блиц-опрос». Вам необходимо как можно быстрее дать ответ на заданный вопрос. Право первого ответа получит тот, кто быстрее всех поднимет свою сигнальную карточку. Каждый ответ оценивается в 1 балл.

1. **Сердце автомобиля это – ...** Правильный ответ – мотор.
2. **Что такое автомобиль?** Правильный ответ – средство передвижения.
3. **Назовите три основные части автомобиля.** Правильный ответ – двигатель, шасси, кузов.
4. **Назовите составные части двигателя.** Правильный ответ – КШМ, ГРМ, система охлаждения, система смазки, система питания, система зажигания.
5. **Как называется средняя педаль автомобиля?** Правильный ответ – тормоз.
6. **Сколько подушек безопасности есть у автомобиля Лада «Калина»?** Правильный ответ – ни одной.
7. **Что такое фаркоп?** Правильный ответ – прицепное устройство.
8. **Какой привод у автомобиля «Нива»?** Правильный ответ – полный, все четыре колеса ведущие.
9. **За сколько оборотов коленчатого вала совершается рабочий цикл четырёхтактного двигателя?** Правильный ответ – два.
10. **Назовите охлаждающие жидкости двигателей.** Правильный ответ – тосол, антифриз.

Второй этап – «Разгадайте сканворд». Задание состоит в том, чтобы найти слова-названия основных частей автомобиля. Директора получают для своих СТО карточки со сканвордами (Таблица 1). В течение 5 минут команда решает сканворд. Затем директора передают жюри разгаданные сканворды.

Таблица 1

Т	Я	Ё	Ж	К	У	П	А	Б	Т	Р	А	Н	С	Ь
О	К	Т	Х	О	Д	О	В	А	Я	Ч	А	В	М	И
Р	У	Е	О	Х	Р	А	С	Ц	У	А	Д	С	И	Б
М	З	Д	В	И	Г	А	Т	Е	Л	С	И	А	С	Х
О	О	У	Г	Д	З	К	М	Н	Ь	Т	Ф	О	С	Л
З	В	П	Р	У	Л	Е	В	О	Е	Ь	Ф	Т	И	А
Н	Х	Ц	А	У	Б	Ш	В	Ъ	У	Ы	Е	И	Я	И
А	Б	А	С	С	Г	М	А	Р	П	Д	Р	Е	Н	Ц
Я	Ю	Ш	Е	И	Э	К	Ю	Н	Р	Ж	А	С	Т	Е
С	И	С	Т	Е	М	А	О	П	А	В	Л	Е	Н	И

Ответы: кузов, ходовая часть, трансмиссия, рулевое управление, двигатель, тормозная система, шасси, дифференциал.

Третий этап – Конкурс капитанов «Совет директоров». Директора по очереди называют слесарные операции, применяемые при ремонте автомобилей. Выигрывает тот, кто назовет больше. За каждый ответ выставляется 1 балл.

Четвертый этап – Конкурс «Что лежит в чёрном ящике?». Я предлагаю вам отгадать, что лежит в черном ящике (Таблица 2). Кто первый угадает, тому и засчитываются баллы. Ответ оценивается в 10 баллов.

Таблица 2

Стальное полотно, на рабочих поверхностях которого созданы «насечки» – режущие элементы, предназначено для обработки материалов методом послойного срезания	Ручной слесарно-монтажный и электромонтажный инструмент с губками пирамидальной формы, на внутренних плоских поверхностях которых имеется насечка. Применяются для захвата и изгибания мелких металлических деталей, скручивания проволоки и проводов
(Напильник)	(Плоскогубцы)

Пятый этап – конкурс «Рассыпались буквы». Сейчас команды получают карточки, на которых написаны 7 слов. На первый взгляд они вам покажутся иностранными, но не хватайтесь за словари английские, немецкие и т.д. Они вам не помогут, так как это русские слова, но они несколько странные – рассыпались, перепутались в них буквы. А если вы их правильно расставите, в нужном порядке, то получите название шести узлов, деталей автомобиля. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

**ТЕРМОСТАТ
ПОРШЕНЬ
КЛАПАН
КОРОБКА
ТРАНСМИССИЯ
РАДИАТОР
КАРБЮРАТОР**

**ТАТМОСТЕР
ШЕНЬПОР
ПАНКЛА
РОБКАКО
ССИЯСМИТРАН
ТОРДИАРА
ТОРАБЮКАР**

Шестой этап – конкурс «Угадай автомобиль». Необходимо угадать, к какой марке автомобиля относятся данные эмблемы и их страну-производитель. За каждый правильный ответ – 2 балла (Таблица 3).

Таблица 3

				
Мерседес Германия	Мазда Япония	Митсубиши Япония	Ситроен Франция	Пежо Франция
				
Тойота Япония	Сузуки Япония	Опель Германия	Субару Япония	Рено Франция
				
Хонда Япония	Фольксваген Германия	Хюндай Южная Корея	Инфинити Япония	Лексус Япония

Седьмой этап «Угадай тип кузова автомобиля». На карточке-задании представлены разные типы кузовов автомобилей и их названия, вам необходимо расставить стрелочками соответствующие названия к типу кузова (рис. 1). За каждый правильный ответ – 1 балл.



УНИВЕРСАЛ



ПИКАП



ЛИМУЗИН



КУПЕ



СЕДАН



ХЭТЧБЭК



ВНЕДОРОЖНИК



КАБРИОЛЕТ

Рис. 1.

Восьмой этап – Практическая часть – 15 баллов. Конкурсанты получают карточки с рисунками устройства, которому необходимо дать краткую характеристику. Одна команда дает характеристику рулевому механизму (рис. 2), а вторая – сцеплению (рис. 3).

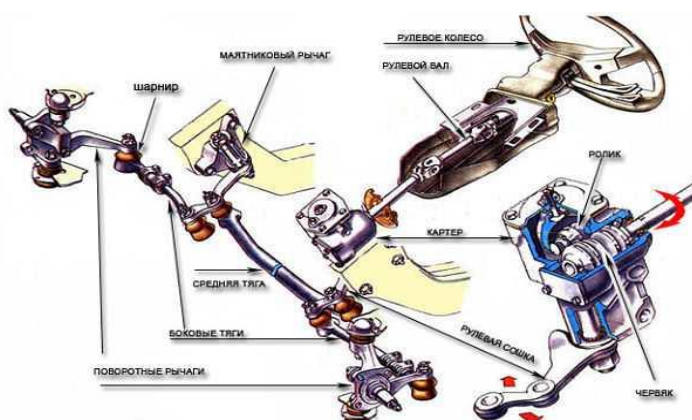


Рис. 2. Рулевое управление

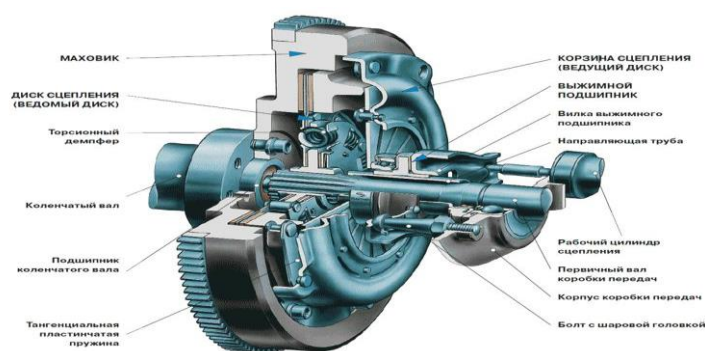


Рис. 3. Сцепление

Дополнительное задание – «Собери пазл». Необходимо на скорость собрать пазл (рис. 4), выигрывает та команда, которая быстрее справилась с заданием. Задание оценивается в 3 балла.



Рис. 4

Итак, ребята, наш конкурс подошел к концу. Студенты показали хорошие знания, а вот кто выиграл тендер, определит жюри (Таблица 3). Предоставляется слово жюри для подведения итогов. Награждение команды победителей.

Таблица 3

Конкурсная программа	Оценка команды №	Оценка команды №
	1_____	2_____
1 этап. Блиц-опрос – 10 баллов (1 ответ– 1 балл)		
2 этап. Разгадывание сканворда – 8 баллов		
3 этап. Конкурс капитанов «Совет директоров» – 15 баллов		
4 этап. Конкурс «Что лежит в черном ящике» – 10 баллов		
5 этап. Конкурс «Рассыпались буквы» – 7 баллов		
6 этап. Конкурс «Угадай автомобиль» – 30 баллов		
7 этап. Конкурс «Угадай кузова автомобиля» – 8 баллов		
8 этап. Практическая часть – 15 баллов		
Дополнительное задание – собрать пазл – 3 балла		

УДК 377.1 : 79

*Елена Дмитриевна Шаврина,
руководитель физического воспитания,
ГПОУ «Торезский центр
профессионально-технического образования»,
г. Торез*

МНОГОЭТАПНАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА «СПАРТАНЦЫ»

Цели: повышение физической подготовки студентов, пропаганда здорового образа жизни, развитие физических качеств, воспитание патриотизма, взаимопомощи, целеустремленности.

Задачи: развитие патриотизма на основе овладения физической культурой, воспитание чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки, творческого мышления.

Оборудование: спортивный инвентарь для каждого этапа соответственно.

Многоэтапная игра «Спартанцы» направлена на решение современных проблем студенческой молодежи: воспитание патриотизма, взаимопомощи, целеустремленности, значительного повышения физической подготовки студентов.

Игра имеет соревновательный, сюжетно-ролевой характер. Длится она весь учебный год, объединяя своим сюжетом маленькие коллективы и целые группы.

Каждый подготовительный этап завершается соревнованиями между отделениями студентов в группах и между лучшими отделениями от групп.

В игре оптимально объединяется руководство и взаимопомощь, внутренняя и внешняя мотивация студентов.

Проводить игру можно в образовательных учреждениях с разными условиями обеспечения.

Особенности мотивации студенческой молодежи среднего звена связаны с непосредственным, образным восприятием мира. Ребята любят играть, азартно соревнуются, получают удовольствие от игры, радуются за свои успехи и успехи товарищей, сочувствуют их неудачам и учатся достойно проигрывать сами. Это путь к познанию реального мира, в котором они живут. По мнению А.С. Макаренко, для детей любого возраста игра имеет такое же значение, что и трудовая деятельность для взрослых. Сегодня взрослые играют в деловые игры, решая таким образом важнейшие социальные задачи.

Студенты готовы соревноваться, хотят руководить и стараются заслужить похвалу как награду. Очень важно максимально использовать это в воспитании не только культуры движений, стремление к постоянным самостоятельным занятиям спортом, а и высокие духовные мотивы.

Наша молодая республика, как и любая страна, нуждается в патриотах, и очень важно, чтобы наша Родина начиналась с «картинки в твоём букваре, с хороших и верных товарищей, живущих в соседнем дворе». Только в доброжелательном коллективе, с помощью товарищей проявляются таланты и способности, воспитывается патриотизм. Именно о мудрой власти коллектива писал В.А. Сухомлинский, который отдал своё сердце детям.

Многоэтапная игра «Спартанцы» призвана воспитывать лучшие мотивы у студентов на уроках физической культуры и во внеурочное время, сплотить коллектив группы, поднять физическую подготовленность на более высокий уровень.

Подготовка к игре, рассказы преподавателя и студентов о подвигах их сверстников в годы Великой Отечественной войны, молодых ребят в Афганистане и о героях ополчения, легендарных командирах, отдавших жизнь за Республику. Встречи с выпускниками данного образовательного учреждения, которые воюют в рядах армии ДНР, где нет места страху, эгоизму и праву на ошибку, а только взаимовыручка и солдатская дружба, приведут к желанию попробовать свои силы быть достойной сменой ребятам, которые сейчас стоят на защите рубежей нашей молодой и независимой Республики. Студенты-спартанцы создадут отделения по интересам, а избранные ими командиры будут заботиться о физической подготовленности каждого бойца отделения и роты. Это будет игра, спроектированная на взрослую жизнь.

В игре «Спартанцы» студенты будут много раз соревноваться (12 раз в год) как на уроках, так и во внеурочное время. Участники игры будут парашютистами, следопытами, саперами, снайперами, научатся оказывать первую медицинскую помощь, пользоваться компасом, самостоятельно решать поставленные командиром батальона (преподавателем) задания. Их руководители групп помогут им в подготовке к соревнованиям, вместе с ними будут радоваться победам и анализировать неудачи. Важно всем создать условия ситуации успеха. Состав отделений и рот должен работать над устранением недочетов в учебной работе и самоподготовке, используя методы и приёмы, рекомендованные преподавателем на семинарах.

Все моменты игры «Спартанцы» – от торжественного открытия под звуки гимна ДНР и разучивания «памятки спартанца» до уроков-соревнований и награждения победителей – допускают такие мотивы, как физическое усовершенствование спартанцев, победа коллектива, быть лучшим или равным, стать командиром, судьёй соревнований на разных этапах, заслужить уважение преподавателей и сокурсников, улучшить своё здоровье.

Преподаватель как командир батальона направляет и регулирует вместе с командирами рот и отделений весь ход игры, разбирая текущие и ставя новые задания, помогая студентам сформировать коллектив с высоким уровнем мотивации.

Торжественно открывая игру, лучшие спортсмены данного образовательного учреждения вносят флаг ДНР под звуки гимна, поднимая флаг, говорят такие слова:

Мы сменой достойною будем
Нашим братьям в нелёгкой борьбе!
Пусть игра нам эта поможет
Дух победы в сердцах укрепить!
Так на старт же «Спартанцы» !!!
За мир, за свободу
И за счастье наше (все) УРА!!!

Зачитывается «Памятка участника игры».

Тот, кто вступает в игру «Спартанцы», открывает для себя новый, неизведанный мир армейских знаний, умений и навыков. Этот мир ждет от юного спартамца собранности, силы воли, серьёзной физической подготовки. Каждому из юных армейцев нужно научиться:

1. Преодолевать большие расстояния бегом, шагом, прыжками, перелазанием и другими способами по пересеченной местности. Такое перемещение называется кроссом. Любая операция спартамцев тем успешнее, чем быстрее пробегает кросс их отделение.
2. Четко и организованно выполнять все задания (в игре это общеразвивающие и специальные упражнения, учебные и боевые задания).
3. Метко бросать гранату, уничтожать далекие объекты противника (в игре – метание малого мяча в цель и на дальность).
4. Преодоление препятствий (рукоходы, гимнастический козел, лазание по канату, подтягивание на высокой перекладине, прохождение полосы препятствий легкоатлетической и импровизированной).
5. Далеко прыгать с разбега и с моста, группироваться во время падения (прыжки в длину, перекаты вперед, назад, боком).
6. Разминировать важные объекты (броски мяча в кольцо после ведения через полосу препятствий, попадание мяча в указанную зону поля и т.д.).
7. Ориентироваться на местности с помощью компаса (поиск объекта).
8. Быть ловким и быстрым (спортивные игры и скоростной бег).
9. Оказывать помощь раненому товарищу, уметь его транспортировать.
10. Прыгать с парашютом, выполнять элементы воздушной акробатики, приземляться (прыжок с высокого предмета – коня или гимнастической лестницы).
11. Поступиться своими принципами в пользу общественных, если это поможет в выполнении поставленных задач.

В рамках открытия игры «Спартамцы» проводится эстафета – соревнование между сборными командами рот (групп 1–2 курсов). Это могут быть соревнования по легкой атлетике и по гимнастике. Путем подсчета баллов, набранных командами, выявляются победители. Победители и призеры награждаются дипломами и грамотами и под аплодисменты сокурсников делают круг почета.

Игра «Спартамцы» объявляется открытой. Командир батальона (преподаватель) дает наставления юным спартамцам (слово преподавателю).

До начала игры проводится сбор командиров отделений и рот, на котором командир батальона знакомит их с четырьмя этапами подготовки «спартамцев». Этапы соответствуют четырём основным разделам рабочей программы:

1. Лёгкая атлетика
2. Гимнастика
3. Спортивные игры
4. Туризм

I этап

Совершенствование навыков кроссовой подготовки.

Кросс – на время бежит всё отделение (соревнование); кросс заканчивается прочтением сообщения, что состоит из слов, записанных на листках каждого спартамца отделения; время фиксируется после зачитывания текста сообщения, лучшие отделения рот соревнуются во внеаудиторное время (п. 1 «Памятки спартамца»):

- Подготовка легкоатлетической и кроссовой разминки каждого отделением (оценивается правильность и сложность выполнения); проводятся вторые соревнования рот (п. 2);
- Обучение самостоятельного выполнения специальных легкоатлетических упражнений (боевых заданий) на протяжении всего занятия (п. 2); проводятся третьи соревнования рот;
- Преодоление препятствий (рукоходы, упражнения на высокой перекладине, эстафеты с элементами спортивных игр и т.д.) (п. 4); проводятся четвёртые соревнования;
- Метание малого мяча в цель, метание учебной гранаты на дальность (п. 3); пятые соревнования;
- Совершенствование техники прыжков в длину с места и разбега (п. 5) определяется минимальная длина прыжка для юношей и девушек; тем, кто не выполнил норму, насчитываются штрафные баллы, выигрывает то отделение, которое набрало наименьшее количество штрафных баллов; шестые соревнования;
- Совершенствование ловкости, быстроты реакции при помощи подвижных игр как, например, «выбивной», «пятнашки» и т.д.; седьмые соревнования

II этап

- Совершенствование техники строевой подготовки, составление и выполнение комплексов упражнений производственной, атлетической, утренней, аэробной гимнастики. Совершенствование техники выполнения элементов акробатики (п. 4 и 5); проводятся восьмые соревнования рот

III этап

- Учения сапёров и снайперов (уроки баскетбола, волейбола, футбола (п. 6); студенты-спартамцы выполняют броски мяча на точность попаданий в кольцо, определённую зону и по воротам соответственно; девятые соревнования рот

IV этап

- Ориентирование на местности с помощью компаса (задаётся азимут, делается карта местности, задание поиска) (п. 7); десятое соревнование;
- Эстафета в парковой зоне или в лесу с использованием природных преград, прыжки с высокого предмета (пеньки, поваленные деревья в безопасных условиях) (п. 8, 10); одиннадцатое соревнование;
- Первая помощь раненому (транспортировка, перевязка и т. д.) (п. 9); основы знаний физической культуры (тесты по теории); (п. 11); двенадцатое соревнование.

С командирами рот обговариваются последовательность уроков-соревнований, их место в игре «Спартамцы», значение и ожидаемый результат. Ставится задание: проводить подготовку отделений и рот на уроках, которые проводятся до уроков-соревнований.

Понимая, что каждый преподаватель может изменить содержание уроков-соревнований, предлагаю не подробное описание, а модели таких уроков. В первом семестре это уроки – соревнования по лёгкой атлетике, кроссу, гимнастике; во втором – по спортивным играм и туризму.

Модели уроков-соревнований

1. Урок лёгкой атлетики

Основная задача – самостоятельное выполнение «боевого задания»:

- Самостоятельное построение, постановка задачи, выдача карточек-заданий;
- Самостоятельное выполнение разминки и специальных упражнений отделений (в каждом отделении 6 человек);

Отделение 1 – бег 100 метров (встречная эстафета – 3 студента на старте – 3 студента на финиш; фиксируется время эстафеты);

Отделение 2 – прыжки в длину с разбега (выполнение норматива, соответствующего возрастной группе – 1 балл);

Отделение 3 – броски теннисного мяча в горизонтальную цель (попадание в цель – 2 балла, бросок до уровня и перебрасывание цели – 1 балл);

Отделение 4 – «челночный» бег 4х9 м (в форме эстафеты 6 студентов на старте).

Общее время

- Смена заданий для отделений по схеме:

Отделение 1 – 100 м «челночный» бег 4х9 м, бросок мяча, прыжок;

Отделение 2 – прыжок, 100 м, 4х9, бросок;

Отделение 3 – бросок, прыжок, 100 м, 4х9;

Отделение 4 – 4х9, бросок, прыжок, 100 м;

- Подведение итогов командиром батальона.

2. Урок кросса

Основная задача – озвучить боевое задание:

Каждое отделение получает сообщение, состоящее из шести слов, записки с этими словами раздаются студентам отделения и время фиксируется после пробега 2000-3000 м по пересеченной местности и прочтения сообщения.

- Построение отделений, постановка боевого задания (1-4 балла);
- Индивидуальная разминка отделений, подготовленная на уроках – тренировках (1-2 балла);
- Соревнование отделений (согласно жеребьёвке);
- Бег по пересеченной местности на время (по последнему участнику отделения);
- Пропаганда здорового способа жизни в виде «боевого листка» (домашнее задание) – конкурс отделений (1-4 балла);
- Подведение итогов соревнований «спартанцев». К судейству конкурсов (в помощь преподавателю) можно привлекать студентов, освобожденных по состоянию здоровья от уроков физкультуры и отнесенных к специальной медицинской группе.

3. Урок гимнастики

Основная задача – выполнить комплекс заданий игры «Спартанцы», формирование и коррекция осанки:

- Вход отделений в спортзал по гимнастической скамейке, построение, постановка заданий (1-4 балла);
- Разминка - элементы каратэ, гимнастики, акробатики (1-4 балла);
- Работа отделений на станциях – тренажерах сменным способом: высадка десанта, полет в воздухе, полоса препятствий (переправа), прыжок через козла (1-2 балла);

- Конкурс спартанцев – выполнение элементов на равновысоких брусьях, высокой перекладине, элементов акробатики, опорного прыжка (1 участник и упражнение на выбор) (оценка 1–10 баллов);
- Составить и выполнить комплекс упражнений производственной гимнастики согласно выбранной профессии (домашнее задание) (1–2 балла);
- Выполнение упражнений аэробной гимнастики под музыкальное сопровождение без предварительной подготовки (1–4 балла);
- Подведение итогов командиром батальона.

4. Урок баскетбола «Снайперы и сапёры»

Основная задача – пройти «минные поля», разминировать объект и поразить мишень:

- Вход отделения, построение, постановка задач с показом лучшими «спартанцами» роты;
- Прохождение минных полей на время (обведение баскетбольным мячом кеглей в виде эстафеты с фиксированием общего времени отделения); оценка за самое короткое время и штрафные баллы;
- Конкурс «Сапёры» (разминировать объект – значит забросить в кольцо максимальное количество мячей за 2 минуты); оценка – за наибольшее количество обезвреженных мин;
- Конкурс «Меткий снайпер» – броски мяча в мишень за 2–3 минуты всего отделения по очереди; оценка – за количество попаданий и набранных баллов; отмечаются также лучшие снайперы;
- Конкурс игр-эстафет с элементами баскетбола (каждое отделение защищает свою игру или эстафету; оценка – 1–4 балла); оценивается эффективность игры (эстафеты), оригинальность, зрелищность;
- Соревнование по баскетболу отделений по выбранной схеме;
- Подведение итогов урока-соревнования.

5. Урок туризма

Урок желательно проводить в парковой зоне учебного заведения или в лесу. Основная задача – проверить быстроту и ловкость, умение ориентироваться на местности с помощью компаса, оказывать первую помощь при травмах:

- выход отделений на место проведения урока-соревнования, постановка задач;
- разминка отделений с футбольным мячом (игровая разминка с одним мячом на отделение; оценка 1–2 балла);
- эстафета с использованием природных препятствий и природного материала (камни, ветки, плоды деревьев и т.д.), учитывается быстрота реакции, ловкость в выполнении, смекалка; оценка 1–4 балла с учетом времени и штрафных баллов;
- поиск объекта с помощью компаса по заданному азимуту:
отделение 1 – найти и взорвать склад противника;
отделение 2 – найти секретный пакет и добыть важную информацию;
отделение 3 – найти спрятанный склад с боеприпасами;
отделение 4 – найти пульт управления противника (оценка за время поиска, вариантов задания можно придумать много);
- оказание первой помощи раненому спартанцу:
отделение 1 – при переломе предплечья;
отделение 2 – при вывихе в локтевом суставе;
отделение 3 – при переломе бедра;
отделение 4 – при ушибах стопы, кисти (оценка 1–4 балла);
- Подведение итогов.

Все уроки, которые проводятся до уроков-соревнований, соответствуют общепринятому дидактическому циклу освоения учебного материала. Первый урок ознакомления с каждым разделом проводится в форме семинара, где наиболее подготовленные студенты и преподаватель показывают элементы учебной программы, которые входят в игру «Спартанцы». Потом проводятся уроки специальной подготовки, где осваиваются более сложные упражнения, развитие двигательных качеств, необходимых для выполнения учебных заданий. Эти уроки соответствуют углубленному изучению. На них спартанцы выполняют разные подготовительные упражнения, совершенствуют структуру движений, элементов, упражнений. Уроки-тренировки (закрепления) завершают подготовку к урокам-соревнованиям. На них выполняются элементы и задания в полном объеме и в том порядке, в каком они будут выполняться на уроках-соревнованиях. Весь цикл уроков по разделу, представленный уроками-семинарами, уроками специальной подготовки, уроками-тренировками, уроками-соревнованиями. На уроках-семинарах преобладают наглядные и словесные методы. Для уроков – специальной подготовки характерны все три группы методов, но больше времени отводится на практические методы (игровые, круговая тренировка, строго регламентированные упражнения, многократного повторения (циклического характера) и т.д.).

На уроки-соревнования и полевые приглашаются преподаватели, руководители групп, выпускники, командиры отделений других групп (рот).

В конце учебного года проводится торжественное закрытие игры. Награждаются роты и «спартанцы», показавшие лучшие результаты и набравшие наибольшее количество баллов в ходе игры – за успешное выполнение боевых и учебных заданий.

Список использованных источников

1. Качашкин, В. М. Методика физического воспитания [Текст] / В. М. Качашкин. – Москва : Просвещение, 1972. – С. 12712–8.
2. Копылов, Ю. А. Завтра может быть поздно [Текст] / Ю. А. Копылов Г. Б. Мейксон. – Физическая культура в школе. – 1990. – № 10 – С. 2–6.
3. Методика физического воспитания школьников [Текст] / Д. А. Аросьева [и др.] / под редакцией Г. Б. Мейксона. – Москва : Просвещение – 1983. – С. 50–53.

УДК 377.5 : 159.99

*Анастасия Александровна Юткина,
методист,
ГПОУ «Макеевское профессионально-
техническое училище сферы услуг»,
г. Макеевка*

ИГРА-КОНКУРС «ПО СТУПЕНЬКАМ БИЗНЕСА»

ОП.04 Экономические и правовые основы производственной деятельности

19.01.17 Повар, кондитер

Цель – вовлечение широкого круга заинтересованных лиц в диалог о предпринимательстве, помощь студентам училища в профессиональном становлении, социальной адаптации, реализации их потенциала.

Задачи:

- сформировать первичные знания о ведении, организации бизнеса;

– помочь студентам осознать социальную значимость предпринимательской деятельности;

– развить познавательную и деятельностьную активность студентов;

– выявить недостатки имеющихся знаний.

Материальное и техническое оснащение: компьютер, проектор, колонки.

В качестве жюри приглашены заместитель директора по учебно-производственной работе, методист, преподаватель профессиональных дисциплин.

Группа делится на 2 команды.

Задания игры

1. Музыкальное вступление.

Послушайте песни и сделайте предположение, о чем пойдёт речь.

Звучат песни «Деньги не в счет» (в исполнении Игоря Николаева), «Когда б имел золотые горы...», «Money, money» (в исполнении Лайзы Миннелли и группы «ABBA»), «Деньги-дребеденьги» (из мультфильма «Остров сокровищ»), «Песня разбойников» (из мультфильма «Бременские музыканты») и др.

Рождение экономической науки покрыто тенью веков, как и рождение самой экономики, которое, впрочем, произошло многими тысячелетиями раньше. Примитивное хозяйство не требовало особых научных знаний.

Уже давно люди пытаются понять секреты устройства экономики. Миру известны имена великих экономистов – Адама Смита, Дэвида Рикардо, Антуана Монкретьена и др. Может быть, скоро и ваше имя будет стоять в числе великих?!

Но сначала проверим ваши начальные знания по экономике, без которой любой бизнес невозможен. А вы знаете, что такое бизнес? *(Ответы команд. Ответы оцениваются по пятибалльной системе, при этом учитываются не только фактические знания, но и чувство юмора, находчивость, смекалка игроков).*

Правильно, бизнес – это хозяйственная деятельность, приносящая доход или дающая другую выгоду. Бизнесмен выходит в зону риска и приключений, где смелость нужна не меньше, чем доскональное знание конъюнктуры рынка. И нашим участникам нужно проявить все эти качества, ведь, возможно, сегодня они сделают первый шаг в большой мир экономики и бизнеса. Итак, представляем команды и наше многоуважаемое жюри.

Одна из заповедей бизнесмена гласит: «Удача сопутствует образованным». Ведь сегодня настоящий коммерсант – это высокообразованный специалист.

2. Пословицы и поговорки.

Какие вы знаете пословицы и поговорки о деньгах. *(За каждую пословицу команда получит один балл).*

3. Аукцион.

Каждой команде мы открываем условный счет на одну тысячу рублей. Наши торги будут необычные. Вы выкупаете вопрос и отвечаете на него правильно, тогда на ваш счет поступает сумма, за которую куплен вопрос. Если ответ неверный, то на ваш счет поступает лишь половина суммы вопроса. Приступаем к торгам! *(Команда, на счету которой большая сумма денег, получает 5 баллов).*

Первоначальная цена первого вопроса 100 рублей. Делайте ставки, господа!

1. Когда в России появились бумажные деньги? (В 1768 году, их ввела Екатерина II взамен громоздких медных денег, и назывались они ассигнациями).

Выкупаем второй вопрос. Первоначальная цена 80 рублей.

2. В 1776 году издатель Уильям Стрэхей выпускает в Лондоне «Исследование о природе и причинах богатства народов» – крупнейшую работу классической политической экономики. Назовите автора книги. Маленькая подсказка – по происхождению он шотландец. (Адам Смит).

Выкупаем третий вопрос. Первоначальная цена 120 рублей.

3. Чьим указом и когда впервые официально была учреждена в России должность бухгалтера? (Указом Петра I в начале 1700-х годов. Слово «бухгалтер» пришло к нам из немецкого языка вместе с реформами Петра I).

Выкупаем четвертый вопрос. Первоначальная цена 100 рублей.

4. Почему копейку называли копеейкой? (Первые легкие деньги – копейки – выпускались с рисунком всадника с копьем. От слова «копье», которое было в руках у всадника на монете, и названа она копеейкой).

Выкупаем пятый вопрос. Первоначальная цена 100 рублей.

5. От какого слова произошло слово «рубль»? (На Руси для расчетов использовали тяжелые серебряные слитки – гривны, которые имели форму брусков. Если целый кусок для расчетов был слишком велик, то его рубили. Именно от глагола рубить произошло слово «рубль»).

Выкупаем шестой вопрос. Первоначальная цена 200 рублей.

6. На Руси профессия скотника была очень уважаемой. Чем занимались скотники? (Деньгами раньше на Руси был скот – овцы, коровы, быки. Чем большим стадом ты владел, тем богаче считался. Позднее животные перестали служить деньгами, но название «скотник» в значении «хранитель денег», «сборщик подати» и «скотница» в значении «сокровищница» еще долго сохранялись).

4. Конкурс «Найди антоним».

В конверте командам выдаются слова, которые нужно расположить парами, подобрав антоним. На листках бумаги команды записывают получившиеся антонимы и сдают через десять минут в жюри. Побеждает команда, правильно составившая большее количество антонимов. *(Каждый антоним оценивается в один балл).*

Банкрот – нувориш, богатство – бедность, доход – расход, импорт – экспорт, кризис производства – подъем производства, наемный рабочий – работодатель, накопление – потребление, оптовая торговля – розничная торговля, приватизация – национализация, спрос – предложение, частная собственность – общественная собственность.

5. Конкурс «Задача для предпринимателя».

Инсценировку смотрят обе команды и предлагают свое решение этой задачи, на обдумывание которой дается 10 минут.

(К доске выходит, опираясь на трость, Отец, садится на стул, кашляет).

Отец. Ганс, Питер, подойдите ко мне! *(На сцену выходят Ганс и Питер).*

Ганс. Да, Отец, ты звал нас?

Отец. Ганс, Питер, вы знаете, что я уже давно болею, и придет день, когда я умру. Я всю жизнь честно работал и создал свое дело. И вот я решил оставить свое наследство тому из вас, кто сумеет вести созданное мною дело. И потому я хочу вас испытать. *(Достает из кармана деньги).*

Я даю каждому из вас по тысяче дукатов и отпускаю на год. Ровно через год вы должны прийти ко мне и рассказать, как использовали эти деньги и чего добились. *(Ганс и Питер берут деньги и уходят).*

Спустя год сыновья предстали перед Отцом. *(К доске выходят Ганс и Питер).*

Отец. Ганс! Питер! Мои сыновья, как я рад снова видеть вас. Дайте же я скорее вас обниму! Ну, теперь рассказывайте, как жили, чего добились.

Ганс. Отец, я купил каретную мастерскую, стал поставщиком королевского двора. Знаешь, отец, мне сопутствовал успех. За год я продал карет на тысячу дукатов.

Отец. Хорошо, мой сын. *(Питеру)* Ну а ты чем занимался, Питер?

Питер. А я купил гончарную мастерскую и за год продал горшков на 500 дукатов.

Кому же из братьев Отец завещал свои деньги? При условии, что старший за год изготовил 5 карет, продав каждую за 200 дукатов. Себестоимость одной кареты 180 дукатов. Младший же изготовил 1000 горшков, продав каждый за 0,5 дуката. Себестоимость горшка 0,3 дуката.

Команды обсуждают, затем дают свои варианты ответов.

(Наследником стал Питер. Звание королевского поставщика Ганса хотя и почетно, и говорит о высоком качестве товара, но само по себе еще не свидетельствует о коммерческом успехе. Чтобы решить эту задачу, следует уточнить, сколько каждый из братьев получил прибыли от продажи одной штуки своего товара – кареты и горшка. У Питера – 0,2 дуката, у Ганса – 20 дукатов. За год прибыль составила у Питера – 200, а у Ганса – 100 дукатов. Бизнес Питера можно сравнить с работой пчел – каждая приносит крохотную порцию пыльцы, но поскольку пчел очень много, то в итоге набирается целый улей душистого меда).

Так что самые большие деньги зарабатывает не тот, кто делает самые дорогие товары, которые и купить-то могут немногие, а тот, кому удалось выпустить большое количество товаров, пусть даже и дешевых.

7. Конкурс «Первобытный бартер».

Время для подготовки 5 минут. (Правильный ответ оценивается в 3 балла).

Задание для команды 1:

В одной деревне за 6 куриц можно было получить один топор или 3 метра холста, или 12 глиняных мисок. Сколько метров холста можно обменять на 3 топора; на сколько глиняных мисок можно обменять 1 метр холста? (9 метров холста, 4 глиняные миски).

Задание для команды 2:

Крестьянин менял зайцев на кур: брал за двух зайцев три курицы. Сколько зайцев нужно поймать крестьянину, если ему нужны 24 курицы? (16 зайцев).

Подведение итогов игры.

Рефлексия.

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**

**ВНЕАУДИТОРНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

(из опыта работы)

Часть III

Подписано в печать 03.10.2019 г.
Формат А5. Бумага офисная.
Печать – цифровая. Усл. печ. л. 9,5. 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