

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КУРСАВСКИЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ «ИНТЕГРАЛ»**

Методическая разработка урока – игры

«Своя игра»

по МДК.01.01. Назначение и общее устройство тракторов, автомобилей и сельскохозяйственных машин.

с. Курсавка

2015г.

Методическая разработка предназначена для преподавателей, в качестве пособия для проведения мероприятий в группах, обучающихся по специальности 110809 «Механизация сельского хозяйства».

Методическая разработка была использована для проведения мероприятия среди обучающихся ГБОУ СПО КРК «Интеграл».

Организация-разработчик: ГБОУ СПО «Курсавский региональные колледж «Интеграл»

Разработчики: Батнасунов С.Ш., преподаватель ГБОУ СПО КРК «Интеграл»; Батнасунова А.М., мастером производственного обучения

Рассмотрена, утверждена и рекомендована к применению на заседании методического совета.

Протокол № 07 от «02» марта 2015 г.

Председатель методсовета ГБОУ СПО КРК «Интеграл»

М.А. Уманская.

357070, Ставропольский край

Андроповский район

с. Курсавка, ул. Титова , 15

Тел.: 8(86556) 6-39-82, 6-39-79

kurs_integrall@mail.ru

Пояснительная записка

Урок - игра «Своя игра» по МДК.01.01. Назначение и общее устройство тракторов, автомобилей и сельскохозяйственных машин разработано для обучающихся 2 курса.

«Своя игра» является одним из направлений подготовки обучающихся к интернет - тестированию, которое проводится на 2 курсе, в конце четвёртого семестра. Проведение мероприятия целесообразно в конце четвёртого семестра, когда основная часть учебного материала уже пройдена. Игра состоит из четырёх раундов. В начале каждого раунда объявляются темы и стоимость вопросов (количество баллов, которые можно получить при правильном ответе на вопрос).

Участвует три команды (в каждой по четыре обучающихся). В начале игры задаётся контрольный вопрос для определения первой команды и начинается игра. Отгадавшая вопрос команда выбирает тему и стоимость вопроса, после чего ведущий зачитывает соответствующий вопрос. Время на обсуждение составляет 15 секунд. По истечении 15-ти секунд по сигналу, команда выбравшая тему и стоимость вопроса называет свой вариант ответа. Если ответ верный, то на счет команды засчитываются очки. В противном случае возможность ответить появляется у команды противников. В одном раунде 4 темы и 4 различных стоимости вопросов.

Работа с презентацией:

С первого до третьего слайда Смена слайдов происходит по щелчку. На четвёртом слайде (1 раунд) щелчком мыши выбирается тема и стоимость вопроса, происходит переход на слайд с вопросом. Если щелкнуть мышью на слайде, то правильный ответ будет выделен красным цветом. Чтобы вернуться на слайд (1 раунд) необходимо нажать на управляющую кнопку: домой. Чтобы перейти со слайда (1 раунд) ко второму туру необходимо нажать на управляющую кнопку: домой.

Методические рекомендации

Методическая разработка предназначена для профессиональной направленности по специальности 110809 «Механизация сельского хозяйства» в форме урок - игры при поддержке программы Power Point.

В работе представлены материалы познавательного и занимательного характера, раскрывающие суть производственно - технологической деятельности техника - механика по механизации сельского хозяйства и рекомендуемые к использованию в профориентационной работе с целью повышения интереса к учебной и профессиональной деятельности студентов-механиков. В соответствии с ФГОС СПО по специальности 110809 «Механизация сельского хозяйства» рассматриваются область и объекты профессиональной деятельности выпускников, виды деятельности, общие и профессиональные компетенции техника-механика. Таким образом, формируется профессиональная направленность обучения. Вопросы, используемые в ходе игры, позволяют проверить как знание теории, так и умение раскрывать внешние связи в явлениях, аргументировать свои рассуждения, умение самостоятельно применять знания в стандартных и в измененных, нестандартных условиях.

Используемый материал помогает обучающимся по-новому взглянуть на выбранную профессию и общими усилиями найти необходимые точки соприкосновения изучаемых дисциплин для формирования целостного представления о профессии механика.

Подготовка к мероприятию требует от обучающихся самостоятельной деятельности в поиске дополнительной литературы, что способствует развитию познавательного интереса и технического кругозора. В ходе проведения рассказывается о требованиях современного общества к специалистам, дается понятие о роли техника-механика в жизни современного общества, что способствует формированию чувства гордости к выбранной профессии.

Методическая разработка составлена на основе учебно-методической литературы.

Работа содержит пояснительную записку, подробное описание методики проведения урока - игра, заключение, список используемой литературы, слайды в программе Power Point.

План урока-игры

Цели урока-игры:

- Повторение и контроль всех знаний, полученных в течение учебного года.
- Воспитание ответственности, коллективизма, уважительного отношения к мнению партнера, формирование навыков делового взаимодействия и принятия групповых решений.
- Побудить интерес к выбранной профессии.

Задачи урока-игры:

Обучающие:

- обобщение и систематизация знаний, умений и навыков, полученных учащимися при изучении данных тем;

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, логического мышления;
- развитие воображения;

Воспитательные:

- научить обучающихся работать в группах. Работая в группах, обучающиеся учатся отстаивать свою точку зрения, распределять задания между участниками группы в соответствии со способностями каждого.
- повышение интереса к изучаемому предмету;

Тип урока: урок обобщения, систематизации и контроля знаний, урок с применением игровых технологий.

Форма проведения урока: урок-игра.

Конкурсная форма построения урока позволяет в большей степени сконцентрировать и активизировать внимание учащихся, выступает в роли дополнительного стимула учебной деятельности.

Время проведения: одинарный урок.

Технология: личностно-ориентированная, игровая.

Оборудование урока:

1. Мультимедийная установка.

2. Презентационный материал.

Формируемые общие компетенции:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 10. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).

Формируемые профессиональные компетенции:

ПК 1.1. Выполнять регулировку узлов, систем и механизмов двигателя и приборов электрооборудования.

ПК 1.2. Подготавливать почвообрабатывающие машины.

ПК 1.3. Подготавливать посевные, посадочные машины и машины для ухода за посевами.

ПК 1.4. Подготавливать уборочные машины.

ПК 1.5. Подготавливать машины и оборудование для обслуживания животноводческих ферм, комплексов и птицефабрик.

ПК 1.6. Подготавливать рабочее и вспомогательное оборудование тракторов и автомобилей.

Ход урока-игры

1. Вводная часть (5мин.)

Приветствие.

Определение наличия обучающихся.

Объявление темы и цели мероприятия.

2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ (70 мин.)

Вступительное слово педагога.

Игра (Приложение 1.)

3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ (5 мин.)

Подведение итогов урока - игры

Заключительное слово педагога.

Ход мероприятия

Вступительное слово преподавателя:

Профессий в мире тысячи, но есть среди них несколько десятков таких, которые люди особенно ценят и уважают, и которую вы для себя выбрали – профессия механика – специалиста, который занимается обслуживанием и ремонтом техники.

Мы рады приветствовать вас на сегодняшнем мероприятии, которое позволит по-новому взглянуть на окружающие вас механизмы, расширить кругозор и показать профессиональные знания.

И так, профессия механика появилась очень давно и будет существовать очень долго.

Урок проходит по правилам телевизионной игры «Своя игра». Обучающиеся делятся на три команды.

Их основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждой команды на счету 0 очков.

Суть игры заключается в том, что команды-участники отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга.

Игра состоит из четырёх раундов, каждая тема раунда соответствует основной части трактора:

Раунд 1. Двигатель. Игрокам предоставляются 4 темы, в каждой из которых по 4 вопроса. Команды выбирают темы – по принципу, кто первый нажал кнопку. Участники должны посоветоваться и определить тему, номер вопроса (*не забывая при этом фиксировать ранее выбранные вопросы во избежание повторения заданий*). Правильный ответ оценивается стоимостью вопроса. (Слайд 4)

Раунд 2. Трансмиссия. Игрокам предоставляются 4 темы, в каждой из которых по 4 вопроса. Команды выбирают темы – по принципу, кто первый нажал кнопку. Участники должны посоветоваться и определить тему, номер вопроса (*не забывая при этом фиксировать ранее выбранные вопросы во избежание повторения заданий*). Правильный ответ оценивается стоимостью вопроса. (Слайд 26)

Раунд 3. Несущая часть. Игрокам предоставляются 4 темы, в каждой из которых по 4 вопроса. Команды выбирают темы – по принципу, кто первый нажал кнопку. Участники должны посоветоваться и определить тему, номер вопроса (*не забывая при этом фиксировать ранее выбранные вопросы во избежание повторения заданий*). Правильный ответ оценивается стоимостью вопроса. (Слайд 38)

Раунд 4. Рабочее и вспомогательное оборудование. Игрокам предоставляются 4 темы, в каждой из которых по 4 вопроса. Команды выбирают темы – по принципу, кто первый нажал кнопку. Участники должны посоветоваться и определить тему, номер вопроса (*не забывая при*

этом фиксировать ранее выбранные вопросы во избежание повторения заданий). Правильный ответ оценивается стоимостью вопроса. (Слайд 55)

2. Игра «Своя игра». Проведение игры сопровождается показом презентации. Вопросы озвучивает преподаватель. Во время игры проводится *«музыкальная пауза»* – физкультминутка.

3. Подведение итогов.

Преподаватель: Вы удачно преодолели все раунды.

Команда, победившая в игре, учитывая правила проведения, получает оценку «отлично». Оставшимся участникам выставляется – «хорошо».

Литература

1. Гуревич А.М. и др. - Конструкция тракторов и автомобилей - М.: Колос, 2012.- 479с.
2. Гильмеева Р.Х.- Актуальные проблемы повышения эффективности учебно-воспитательного процесса в школе, Казань, ИПКРО РТ, 2012г.с.118
3. Конструкция тракторов и автомобилей: пособие / сост.: И.Н. Шило [и др.]. - Минск: БГАТУ, 2012. - 816 С.

Интернет-ресурсы

1. Современный учительский портал: GetTune.net по запросу «Своя игра». Дата обращения 07.03.2015.