

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«Колледж «Подмосковье»

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УР
«ППТОТ»
_____ Т.А. Кноль
«___» _____ 20__ г.

Рассмотрено на методсовете
Протокол №____
от «___» _____ 20__ г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ МО
_____ А.В. Юдина
«___» _____ 20__ г.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ОТКРЫТОГО МЕРОПРИЯТИЯ
по специальности среднего профессионального образования
Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта

Составитель: преподаватель Морозова И.Л.

Пояснительная записка

Игра «Своя игра» по МДК.01.01. Назначение и общее устройство автомобилей разработано для обучающихся 2-3 курса.

«Своя игра» является одним из направлений подготовки обучающихся к интернет - тестированию, которое проводится на 2-3 курсе, в конце четвёртого или шестого 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 техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта- игры при поддержке программы Power Point.

В работе представлены материалы познавательного и занимательного характера, раскрывающие суть производственно - технологической деятельности техника - механика техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта к использованию в профориентационной работе с целью повышения интереса к учебной и профессиональной деятельности студентов-механиков. В соответствии с ФГОС СПО по специальности 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 в форме- 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.
Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые
- ОК 2. 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.

Формируемые профессиональные компетенции:

- ПК 1.1. Выполнять регулировку узлов, систем и механизмов двигателя и приборов электрооборудования.
- ПК 1. Организовывать и проводить работы по техническому обслуживанию и ремонту автотранспорта.

- ПК 2. Осуществлять технический контроль при хранении, эксплуатации, техническом обслуживании и ремонте автотранспортных средств.
- ПК 3. Разрабатывать технологические процессы ремонта узлов и деталей.

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. Карагодин В.И., Митрохин Н.Н. Ремонт автомобилей - М.: Мастерство, 2012.
2. Кириченко Н.Б. Автомобильные эксплуатационные материалы - М.: Академия, 2009.
3. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности М.: Академия, 2011.
4. Приходько В.М. Автомобильный справочник - Машиностроение, 2013.

Интернет-ресурсы

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