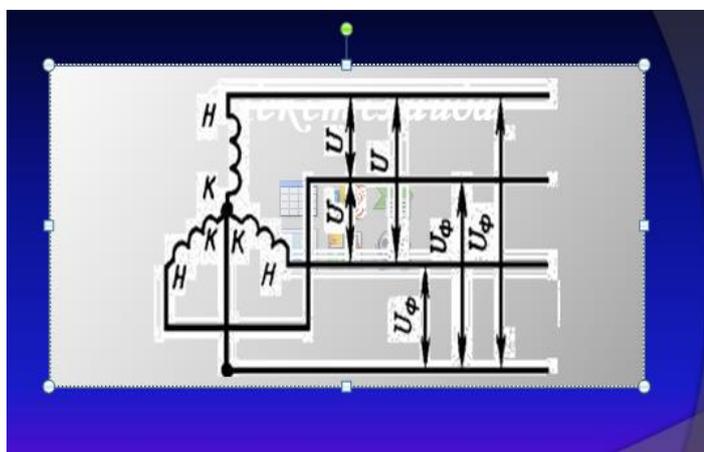


Областное государственное автономное профессиональное
образовательное учреждение
«Яковлевский политехнический техникум»

Методическая разработка учебного занятия
«Интеллектуальная игра «Есть контакт»»



Выполнила:
преподаватель спецдисциплин
Грищенко Ольга Петровна

2018 год

Цели:

- **Образовательная:** обобщение и систематизация знаний и умений по предметам электротехника, охрана труда, электроматериаловедение.
- **Развивающие:** развитие познавательного интереса, творческой активности обучающихся.
- **Воспитательные:** совершенствование мышления, внимания, творческого воображения.

Задачи:

- сформировать у обучающихся профессиональные навыки для решения практического задания;
- сформировать у обучающихся поведенческие качества личности, чувство коллективизма, ответственное отношения к порученному делу, внимательность, умение работать в бригаде;
- раскрыть индивидуальность обучающихся и их творческий потенциал.

Тип учебного занятия: урок применения и закрепления знаний (бинарный)

Формы проведения: урок-игра, урок-соревнование бригад

Общие компетенции (ОК):

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

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

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Взаимодействовать со специалистами смежного профиля при разработке методов, средств и технологий применения объектов профессиональной деятельности.

Материальное обеспечение учебного занятия:

- мультимедийная установка;
- доска;
- задания для каждого раунда и для болельщиков;
- оборудование для практического задания;
- калькулятор;
- канцелярские принадлежности.

Межпредметные связи: физика, русский язык, математика, химия, черчение.

Игра предназначена для обучающихся второго курса по профессиям «Ремонтник горного оборудования», «Автомеханик».

Это может быть урок-соревнование бригад, в которой одна группа делится на две подгруппы; между двумя группами (бригадами).

Предварительная работа:

- формирование команд по пять человек из каждой группы;
- каждой команде даётся задание: выбрать капитана; назвать команду, сочинить девиз, представить эмблему; составить приветствие на 3-5 минут;
- задания для болельщиков: придумать кричалки, лозунги.

Жюри: мастера ПО, преподаватели, третьекурсники.

Ход занятия:

1. Организационный момент. Приветствие жюри.
2. Сообщение темы, цели и задач мероприятия
3. 1 раунд: Приветствие команд.
4. 2 раунд: Разминка.
5. 3 раунд: Практическая часть. Конкурс болельщиков.
6. 4 раунд: Конкурс капитанов.
7. Подведение итогов урока. Рефлексия.

План занятия и хронометраж

№	Структурные элементы	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся	Хронометраж, (мин.)
1.	Организационный момент.	Проверка посещаемости, готовности к мероприятию.	Подготовка к началу мероприятия.	2
2.	Сообщение темы, цели и задач мероприятия.	Сообщение темы и цели мероприятия.	Слушают, воспринимают, записывают тему урока в тетради.	2
3.	1 раунд: Приветствие команд.	Проверка презентации по профессиям.	Представляют свою команду: название, девиз, эмблема, а также профессию с помощью презентации.	3 - 5
4.	2 раунд: Разминка.	Проверяет теоретические знания по предметам электротехника, охрана труда, материаловедение, электро материаловедение .	Отвечают на вопросы.	25
5.	3 раунд: Практическая часть.	Проверяет правильность выполнения задания.	Чертят схему электрической цепи, собирают её,	20

			отвечают на вопросы	
	Конкурс болельщиков.	Задают занимательные задачки болельщикам каждой команды.	Выполняют задания.	
6.	4 раунд: Конкурс капитанов.	Предлагают ответить на вопросы	Отвечают на вопросы	5
7.	Подведение итогов урока.	Подведение итогов мероприятия.	Слушают, воспринимают, заполняют карточки рефлексии	7
				90

Содержание

1 раунд «Приветствие команд»

Две команды соревнуются между собой в борьбе за право первым начать игру.



Перед началом второго раунда капитаны выходят на сцену, первой начинает этот раунд та команда, чей капитан разгадает предложенный **ребус**.

Ответ: **магнетизм**

2 раунд «Разминка»

Основной процесс в игре - это ответы на вопросы.

Вопросы в игре сформулированы в виде утверждений, где искомое слово заменено местоимением. Игроки должны догадаться, о чём идёт речь в вопросе, и дать ответ.

В игре принимают участие две команды. Их основная цель - отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждой из команд на счету 0 очков.

Суть игры заключается в том, что каждая команда отвечает на вопросы различной сложности. Игра состоит из четырёх основных тем: электротехника, электро материаловедение, охрана труда и материаловедение. Всего 20 вопросов, в каждой теме по 5 вопросов и пять уровней сложности. Каждый вопрос темы имеет свою сложность, она варьируется от 10 до 50 баллов. Чем выше балл вопроса, тем он сложнее.

Та команда, которая начинает раунд первой, выбирает тему и уровень сложности, обсуждают вопрос. Вопрос появляется на экране и зачитывается вслух ведущим. Время отводится 30 секунд. Далее ведущий определяет, прав ли отвечающий. В случае правильного ответа очки начисляются на счёт команды; если команда отвечает на вопрос неверно, ведущий передаёт право ответа болельщикам этой команды. Если же они не дают ответа, то ведущий делает это сам.

Этот раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы или пока не истечёт отведённое на него время (*20 минут*).

В этом раунде командам предлагаются простые вопросы: это тестовые задания с одним вариантом ответов, а также вопросы, предполагающие однозначный ответ.

Помимо обычных вопросов, существуют специальные – «Кот в мешке», «Вопрос-аукцион» и «Вопрос от спонсора».

Если команде достался «Кот в мешке», она отвечает на вопрос, но вопрос по другой теме. Отвечать на такой вопрос может только та команда, которой подбросили «Кота». Ведущий называет тему «Кота» (она, как правило, не совпадает с исходной темой выбранного вопроса). Команда обязана отвечать на вопрос, молчание приравнивается к неверному ответу.

Если вопрос оказывается аукционом, то капитаны команд торгуются за него, и в результате он достаётся тому, кто сделал наибольшую ставку. Ставки от 30 до 150 баллов. Номинал вопроса не должен превышать суммы на счету у команды, а ва-банк (это ставка, при которой игрок ставит на кон все имеющиеся у него очки) перебивается только большим «Ва – банком».

Начинает делать ставку капитан той команды, которая выбрала «Вопрос-аукцион». Если сумма у них на счету меньше номинала вопроса, он может играть только на номинал. Капитан второй команды может повысить ставку, тем самым перебивая ставку соперника. Далее спрашивают по очереди. Если команда, сделавшая ставку последней ответила на вопрос правильно, очки ставки удваиваются; если же ответ неверный – автоматически ставка снимается со счёта игрока. Капитан команды в любой момент, кроме самой первой ставки, может сказать «Пас» и выбыть из торгов. Либо же ставка другого игрока превысит его счёт, и он говорит «Пас» автоматически.

Если команда открыла «Вопрос от спонсора», то она будет сама отвечать на этот вопрос. Исходная стоимость вопроса удваивается в случае верного ответа, однако в случае неверного ответа команда ничего не теряет.

Количество и расположение специальных вопросов в каждом раунде заранее неизвестно. Общее количество «Котов» и «Аукционов» в игре также не регламентируется.

3 раунд «Очумелые ручки»

Задание:

1. Начертить схему простейшей электрической цепи;
2. Собрать эту схему;
3. Перечислить, из каких материалов состоит каждый элемент схемы;
4. Продемонстрировать работу электрической цепи;
5. Объяснить принцип действия работы электрической схемы;

Конкурс болельщиков

1. Показать пантомиму из предложенных тем предмета;
2. Угадать пантомиму.

4 раунд «Конкурс капитанов»

Капитаны команд отвечают на вопросы с выбором одного правильного ответа (10 вопросов). Капитаны команд по очереди отвечают на представленные вопросы. Если капитан не знает ответа или неправильно ответил на вопрос, то соперник может дать правильный ответ за дополнительный балл. Побеждает капитан той команды, который имеет большее число правильных ответов.

Подведение итогов урока.

Заключение

Жюри подводит итоги, выставляют баллы за каждый раунд и награждают участников игры медалями. Количество баллов за каждый раунд и общее количество баллов выставляется в ведомость выполнения заданий (*ведомость прилагается*).

Критерии оценивания раундов игры.

№ п/п	Название раунда	Количество баллов
1	Приветствие команд	0-5
2	Разминка	0-500
3	Практическая часть	0-6
4	Конкурс болельщиков	-
5	Конкурс капитанов	0-5

Рефлексия

РЕФЛЕКСИЯ: Кто себя считает первым рабочим, обведите кружочком цифру 1. Кто себя считает вторым рабочим - цифру 2, если третьим - цифру 3.

1. Первый рабочий.		Я целый день выполнял проклятую работу
2. Второй рабочий.		Я добросовестно выполнил свою работу
3. Третий рабочий.		Я с радостью работал и участвовал в соревновании бригад



Список используемой литературы:

1. Материаловедение (металлообработка): учебник для нач. проф. образования: учеб.пособие для сред.проф.образования/ А.М. Адаскин, В.М.Зуев. - 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2012.-240с

2. Журавлева Л.В. Электроматериаловедение: Учеб. для НПО: 6- изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2010. - 352 с.

3.Электротехнические и конструкционные материалы: Учеб. пособие для студ. учреждений СПО / В.Н.Бородулин, А.С.Воробьев, В.М.Матюнин и др.; Под ред. В.А. Филикова. - М.: Мастерство; Высшая школа, 2010. - 280

4. Охрана труда на автомобильном транспорте: учеб.пособие для нач. проф. образования/ В.С. Кланица. – М.: Издательский центр «Академия», 2014.-160с.

5. Справочное пособие по материаловедению (металлообработка): учеб.пособие для нач.проф.образования/ В.Н. Заплатин, Ю.И. Сапожников, А.В. Дубов; под редакцией В.Н. Заплатина.-М.: Издательский центр «Академия», 2007.-224с.

6. Богодухов С.И. Курс материаловедения в вопросах и ответах: Учеб. пособие для ВУЗов, обуч. по направлению подгот. бакалавров.

Ведомость

Вводный инструктаж

- Группа делится на две команды, которые условно называются А и Б
- А-активные , Б- быстрые
- РЕЙТИНГ – ЛИСТ
- Бригада А (Б) Бригадир _____

№ п/п	Ф.И.	1 Безопасность	2 Качество	3 Кол-во	4 Скорость	5 Чистота	6 Высота	7 Нужно	8 Образ	9 Инициалы	10 Степень	11 Работа	12 Легко	13 Экономия	Итого баллов	Оценка
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																

Наряд – допуск на выполнение работ _____ Ф.И.
(подпись)

Рисунки к заданиям

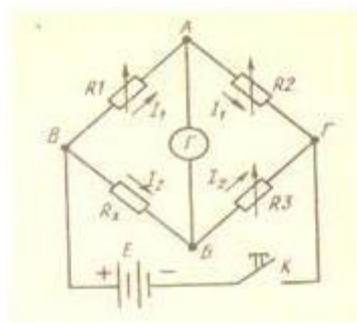


Г Н З

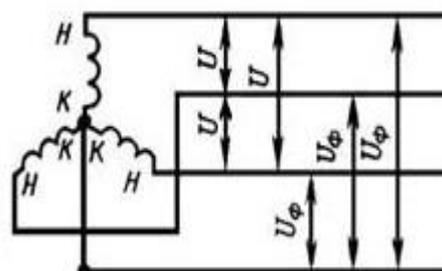


Е Д = Т М

1.

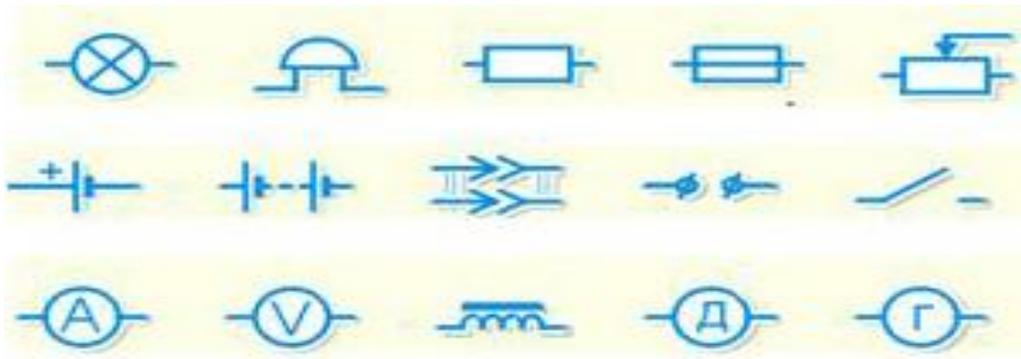


3.



4.

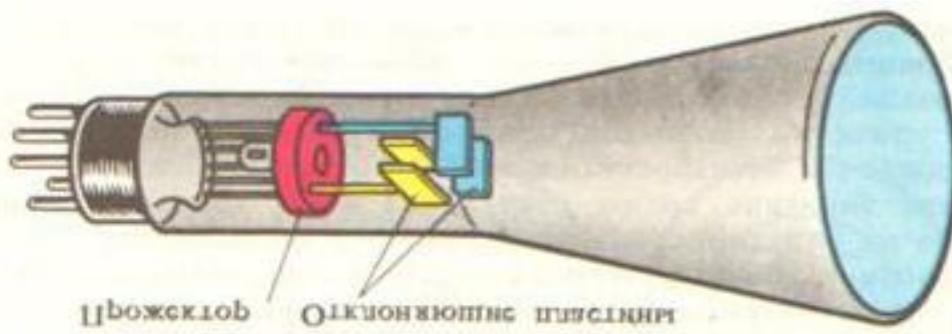
5.



6.



7.



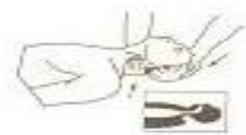
8.9.



а



б



а

«Фот в рот»



1



2



3



4



5



6



7



8



9

10.

Предупреждающие плакаты



1



2



3

Запрещающие плакаты



4



5



6

Предписывающие плакаты



7



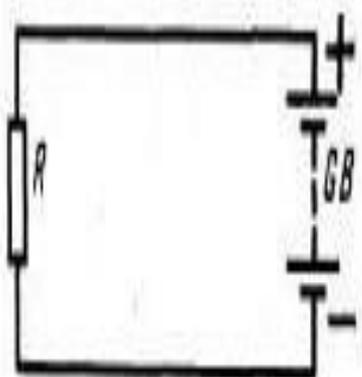
8

Указательный плакат



9

11.



12.

13.

