

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ПРИМОРСКОГО КРАЯ

КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КОЛЛЕДЖ МАШИНОСТРОЕНИЯ И ТРАНСПОРТА»

СОГЛАСОВАНО

Председатель МК специальных
дисциплин

_____ Луцковская К.В.

Протокол № 1

от « » декабря 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ

Зам.директора по УПР

_____ Журавлева И.В.

« » декабря 2020 г.

Методическая разработка урока-игры

по введению в профессию: викторина «Своя игра»

Разработал: Преподаватель

Гудыма А.В.

Владивосток 2020 г.

Содержание

1. Пояснительная записка.
 - а) Урок-игра, как одна из форм интеграции.
 - б) Принципы проведения урока-игры.
 - в) Основные цели урока-игры.
2. План проведения урока-игры.
3. Критерии оценивания конкурсов.
3. Заключение.

Пояснительная записка

Игра, по определению Д.Б.Эльконина, — это особый **вид деятельности человека в условных ситуациях**, воспроизводящий явления окружающей действительности и трудовой деятельности людей, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Игра имеет первостепенное значение для формирования специфических человеческих процессов мышления, а также волевой регуляции человеческих действий.

Игра является формой активного, творческого отражения обучающимися окружающей жизни людей. Обучающийся вносит в нее свои фантазии, поэтому в ней переплетается реальность и вымысел. В игре происходит активная социализация обучающихся, оперирование знаниями и умениями, которые уточняются, обогащаются, закрепляются. Таким образом, игра выступает как эффективное средство познания обучающимися предметной и социальной действительности, а также способствует их социальному развитию.

Урок-игра, реализуется, как правило, после изучения какой-либо темы или нескольких тем, выполняя функции обучающего контроля и оценки знаний обучающихся. Такие уроки проходят в необычной, нетрадиционной обстановке. Подобная смена привычной обстановки целесообразна, поскольку она создает атмосферу праздника при подведении итогов проделанной работы, снимает психологический барьер, возникающий в традиционных условиях из-за боязни совершить ошибку. Такие уроки осуществляются при обязательном участии всех обучающихся, а также реализуются с непременным использованием средств слуховой и зрительной наглядности. На таких уроках удастся достичь самых разных целей методического, педагогического и психологического характера, которые можно суммировать следующим образом:

1. осуществляется контроль знаний, умений и навыков обучающихся по определенной теме;
2. обеспечивается деловая, рабочая атмосфера, серьезное отношение обучающихся к уроку;
3. предусматривается минимальное участие на уроке преподавателя

Тема урока: « Своя игра»

Профессия: 54.01.20 Графический дизайнер

Цели урока:

1. Обобщить, систематизировать и обеспечить повторение базовых понятий дисциплины «Введение в профессию», с которыми обучающиеся познакомились на предыдущих уроках.
 2. Способствовать развитию практического опыта, необходимого для работы в небольших группах.
 3. Способствовать формированию навыков принятия решения, анализа информации и способности излагать свою точку зрения и ведения дискуссии.
- ОК 01, ОК 04, ОК 07, ОК 10, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 4, ПК6

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ СВЯЗИ:

1. ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна
2. ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов
3. ОП.03 История дизайна
4. ОП. 04 основы композиции и дизайна.

Участники и действующие лица: ведущий, две команды, 3 члена жюри.

Предварительная подготовка:

Заранее происходит разделение на группы.

Дается задание: придумать название команды, выбрать капитана. Повторите темы пройденного материала дисциплины «Введение в специальность».

Оборудование: мультимедийный компьютер с лицензионным программным обеспечением; видеопроектор; сигнальные карточки; карточки с заданиями для творческого конкурса; листы А3, простые карандаши, фломастеры, гуашь, ластик; Бланки для жюри, вопросы с ответами для жюри.

Ход урока

Ознакомительный этап: время проведения 6 мин.

Ведущий: Сегодня мы предлагаем вам, принять участие в игре, которую мы назвали «Своя игра».

Игра состоит из трех конкурсов, первый «Приветствие», команды представляют свои название, девиз и эмблему.

Второй конкурс – викторина «Своя игра». Порядок игры следующий:

"Своя Игра" состоит из 5 тем по 4 вопроса в каждой (20 вопросов). Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности (от 10 до 40).

Тема	Номинал вопроса			
Стили дизайна	10	20	30	40
Орнаменты	10	20	30	40
Основы композиции	10	20	30	40
Графика	10	20	30	40
Цветоведение	10	20	30	40

Игру начинает команда, которая победила в первом конкурсе. Капитан команды выбирает тему и номинал вопроса. Ведущий зачитывает вопрос. Команда ведет обсуждение и, если готова, поднимает сигнальную карточку. Обсуждение на этом заканчивается. Команда отвечает на вопрос (капитан команды).

Если команда отвечает правильно, то ей предоставляется право выбора следующего вопроса, если она отвечает неправильно, то право ответить на этот же вопрос предоставляется другой команде. Игрок, ответивший правильно, выбирает следующий вопрос. Если вопрос остался без ответа, то выбор следующего вопроса остаётся у команды, выбиравшей предыдущий вопрос. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на обычный вопрос не уменьшает общее количество очков.

Третий конкурс – Творческий. Капитанам команд предлагается выбрать одну из двух карточек с заданием. Цель: практическое применение полученных знаний и умений на практике. Итог: плакат на заданную тему на формате А3, выполненный гуашью.

Игра: время проведения 74 мин.:

А теперь хочу представить вам две команды участников нашей игры, команда «1» и команда «2».

Команды поприветствуйте друг друга.

1-й конкурс Приветствие. (Максимальная оценка за конкурс 100 баллов).

Время выполнения задания 5 мин.

В конкурсе участвуют команды в полном составе.

Команды представляют свои название, девиз и эмблему.

Ведущий. Команды представили себя, давайте выслушаем мнение членов жюри.

Жюри объявляет оценки за конкурс.

2-й конкурс – Викторина «Своя игра».

Время выполнения задания: 30 мин.

Ведущий открывает презентацию «Своя игра» (Приложение 1), и команда, выигравшая в первом конкурсе, первая выбирает категорию и вопрос. Затем, следуя правилам, изложенным ранее, идет ход игры, а затем Жюри ведет подсчет баллов.

3-й конкурс – Творческий.

Время выполнения задания: 40 мин.

Ведущий предлагает выбрать капитанам команд одну из двух карточек (карточки перевернуты заданиями вниз). Тема: рекламный плакат. 1-е задание: создать рекламный плакат в стиле модерн; 2-е задание: создать рекламно-агитационный плакат в стиле советского конструктивизма.

Заключительный этап: время проведения 10 мин.

Ну, вот наша игра и подошла к концу, а теперь попросим членов жюри объявить победителей.

На протяжении всего мероприятия жюри заполняло таблицу.

Сводная оценка результативности

№ конкурса	Количество очков	Максимальное количество	Команда «1»	Команда «2»
Конкурс №1		100		
Конкурс №2		500		
Конкурс №3		100		

Какая же команда одержала победу? Победила команда «1».

Проводится анализ игры: восприятие игры учениками, положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, даётся оценка деятельности участников игры и обсуждаются возможности совершенствования.

4. Критерии оценивания:

1-й конкурс оценивается по критериям:

- стиль команды;
- раскрытие заданной темы;
- художественный и профессиональный уровень эмблемы;
- оригинальность;
- соблюдение морально-этических норм.

За каждый критерий присуждается максимум 20 баллов, суммарно за конкурс не более 100 баллов.

Баллы 2-го конкурса складываются путем прохождения викторины «Своя игра», и количества выигранных ответов. Максимальное количество баллов -500.

3-й конкурс оценивается по критериям:

- соблюдение стиля задания;
- раскрытие заданной темы;
- художественный и профессиональный уровень плаката;
- оригинальность;
- соблюдение морально-этических норм.

За каждый критерий присуждается максимум 20 баллов, суммарно за конкурс не более 100 баллов.

Заключение

Опыт показывает, что такие уроки способствуют более глубокому и качественному усвоению учебного материала по сравнению с традиционными формами. Бинарные уроки помогают учащимся по-новому взглянуть на теоретическую подготовку и осознать, что их изучение необходимо для лучшего овладения профессией, поскольку учащимся предоставляется возможность увидеть, как теоретические знания применяются на практике. Такие уроки отличаются наглядностью при обобщении изученной темы.

При проверке знаний учащиеся во время урока свободно объясняют пройденный материал, испытывают меньше затруднений, если они возникают, то обращаются к практическим действиям и преодолевают трудности. Любая трудность осмысливается с двух позиций: с точки зрения того, что они знают и с точки зрения, что они умеют. Именно это и повышает самостоятельность.

Методические рекомендации содержат основной информационный материал, в методических рекомендациях отражены современные образовательные технологии используемые преподавателем в практической профессиональной деятельности.

Рекомендации помогают развивать творческое мышление, закреплять материал, изученный на уроках.

Стили Дизайна	10	20	30	40
Орнаменты	10	20	30	40
Основы композиции	10	20	30	40
Графика	10	20	30	40
Цветоведение	10	20	30	40

Категория Стили дизайна:

1) 10

Вопрос: Какой стиль?

Ответ: Модерн.

2) 20

Вопрос: Кто автор большинства плакатов советского конструктивизма?

Ответ: В. Маяковский, А. Родченко.

3) 30

Вопрос: Что за стиль?

Ответ: Ар нуво.

4) 40

Вопрос: Кто автор этих иллюстраций? Какой стиль?

Ответ: Обри Винсент Бердслей, стиль Модерн.

Категория Орнаменты:

1) 10

Вопрос: Как называется этот греческий орнамент?

Ответ: Меандр.

2) 20

Вопрос: В эпоху ренессанса орнаменты украшали ..., стилизованными, разветвленными, украшенными растительным декором

Ответ: Канделябр

3) 30

Вопрос: Как называются элементы орнамента этого стиля? Как называется стиль?

Ответ: Картуши, акант, грифоны, стиль гротеск

4) 40

Вопрос: Как назывался этот распространённый элемент орнамента модерна?

Ответ: Удар бича.

Категория Основы композиции:

1) 10

Вопрос: Что характерно для всех этих композиций?

Ответ: Ритм.

2) 20

Вопрос: Что характерно для всех этих композиций?

Ответ: Динамика.

3) 30

Вопрос: Что изображено на рисунке?

Ответ: Золотое сечение.

4) 40

Вопрос: Какой прием использован в данных изображениях?

Ответ: Уравновешенность.

Категория Графика:

1) 10

Вопрос: Печатный оттиск на бумаге изображения со специальной формы называется

Ответ: Эстамп

2) 20

Вопрос: Как называется вид графики на камне?

Ответ: Литография.

3) 30

Вопрос: Разновидность графического искусства и техники печатной графики, краска наносится на плоскую металлическую пластину, с которой производится печать на увлажнённую бумагу под давлением.

Ответ: Монотипия.

4) 40

Вопрос: Как называется вид техники графики, где гравирование не связано с применением травящих жидкостей, а производится острыми стальными иглами непосредственно на металле?

Ответ: Сухая игла.

Категория Цветоведение:

1) 10

Вопрос: Кто первым сделал цветовой круг?

Ответ: Исаак Ньютон.

2) 20

Вопрос: Чей цветовой круг– это 3 первичных, 3 вторичных и 6 третичных цветов, причем дополнительные цвета дают при смешении серый?

Ответ: Иоганнес Иттен

3) 30

Вопрос: Как называется этот тип сочетания цветов?

Ответ: Контрастная триада.

4) 40

Вопрос: Как называется этот вид цветовой гармонии

Ответ: Родственно-контрастная