**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 урок - 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 посовещаться и определить тему, номер вопроса *(не забывая при этом фиксировать ранее выбранные вопросы во избежание повторения заданий)*. Правильный ответ оценивается стоимостью вопроса. (С лайд 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 посовещаться 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 посовещаться 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 посовещаться 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](http://get-tune.net/?a=music&q=%F1%E2%EE%FF+%E8%E3%F0%E0+%E7%E0%F1%F2%E0%E2%EA%E0) по запросу «Своя игра». Дата обращения 07.03.2015.