

Министерство образования Красноярского края
краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Красноярский колледж радиоэлектроники и информационных технологий»



**Методические рекомендации для преподавателей общеобразовательного
цикла по проведению мероприятия «Своя игра» в рамках правовой
декады «Безопасный интернет»**

Руднев В.А.,
преподаватель КГБПОУ ККРИТ.

Красноярск, 2022

Методическая разработка предназначена для преподавателей общеобразовательных дисциплин специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование» с целью формирования общих и профессиональных компетенций студентов, активизации интеллектуально-познавательных навыков на основе приобретения будущей профессии, повышения уровня эрудиции в области информационных систем, воспитания интереса к будущей профессии, а также с целью применения ее другими преподавателями со студентами 3-го курса, в соответствии с требованиями к овладению знаниями безопасной работы в сети Интернет.

ОДОБРЕНО

Старший методист

 Т.В. Клячкова

« 15 » сентября 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора

по учебной работе

 М.А. Полютова

«15» сентября 2022 г.

РАССМОТРЕНО

на заседании цикловой комиссии общеобразовательного цикла №1

Протокол от « 09 » сентября 2022г № 1

Председатель ЦК  Н.Н. Немкова

Содержание

Введение	4
Основная часть	5
Этапы мероприятия	8
Сценарий мероприятия	9
Самоанализ мероприятия	11

Введение

Для повышения качества при преподавании интегрированных прикладных модулей по общеобразовательным дисциплинам «Иностранный язык», «Русский язык», «Биология+Химия» и «История» применяются традиционные и современные образовательные технологии: игровые, информационно-коммуникативные, интенсивные и интерактивные технологии обучения.

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности обучающихся, развития их самостоятельности и мышления при преподавании прикладных модулей, является интерактивная игра.

Интерактивная игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Интерактивная игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии студентов, является уникальным феноменом общечеловеческой культуры, её истоком и вершиной.

Участвуя в игре, студент проявляет стремление к самореализации, у него формируются навыки планирования и самоконтроля ему приходится проявлять системность, креативность и критичность мышления. Игра дает возможность продемонстрировать приобретённые общеучебные умения и навыки, проявить интеллектуальные способности, раскрыть многогранность своих интересов, тем самым у студента формируются стимулы саморазвития.

Использование в учебном процессе игры способствует тому, что студенты решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности.

Развитие студента в ходе игры происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Через игру и в игре постепенно готовится сознание студента к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и с взрослыми. В игре формируются такие качества личности, необходимые будущему специалисту, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

При организации игры нужно помнить, что их главная цель – самостоятельная деятельность студентов по повторению старых знаний и добыванию новых.

Основная часть

Интеллектуальная игра: «Своя игра»

Цели игры: формирование общих и профессиональных компетенций будущих специалистов через междисциплинарный подход прикладных модулей общеобразовательного цикла.

обучающие: углубление, обобщение, систематизация знаний, полученных при изучении дисциплин общеобразовательного цикла и профессиональных модулей;

развивающие: развитие интеллектуально-познавательных навыков студентов на основе творческой активности студентов, использование ранее полученной информации из разных источников в новых условиях и нестандартных ситуациях;

воспитательная: воспитание интереса к будущей профессии, умение работать в коллективе.

Задачи интеллектуальной игры:

- выявление и поддержка одаренных и талантливых студентов колледжа, мотивированных к учебно-познавательной и творческой деятельности;
- формирование потребности студентов в более глубоком изучении дисциплин общеобразовательного цикла и профессиональных модулей;
- повышение общего образовательного уровня в области ИТ;
- развитие кругозора и мышления у студентов, навыков коллективной работы, коммуникативных умений студентов.

Планируемые результаты:

Сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире.

Навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности.

Осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных и общенациональных проблем.

Умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты.

Владение языковыми средствами – умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства.

Владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

Структура и содержание прикладных модулей

Прикладной модуль	Структура
Иностранный язык для специальных целей	Аппаратное обеспечение Виды памяти Аббревиатуры Операционные системы
Химия+биология	Эргономика Взаимодействие человека и машины Условия работы
Документация специальностей технического профиля	Компьютерная терминология Деловое письмо Резюме
История кибер преступлений	Программисты и хакеры Преступление и наказание

Форма проведения: игра

Требования к материально-техническому обеспечению: аудитория, компьютер, мультимедийный проектор, мультимедийная презентация (папка Приложения).

Участники: 4 группы (по 6 участников) студентов 3 курса специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование».

Информационное обеспечение

1. Антонова Е. С., Воителева Т. М. Русский язык: учебник для учреждений сред. проф. образования. — М., 2014.
2. Введенская Л. А., Черкасова М. Н. Русский язык и культура. – Русский язык и культура речи. – М.: Феникс, 2014
3. Розенталь Д.Э. Русский язык: Учебное пособие. Для школьников ст. классов и поступающих в вузы / Д.Э. Розенталь.- М.: ООО «Издательство Оникс»: ООО «Издательство «Мир и образование», 2014. – 448 с.
4. Санитарные правила и нормы (СанПиН 2.4.2. 1178-02) «Гигиенические требования к условиям обучения в общеобразовательных учреждениях». – // <http://www.ecobest.ru/snip/folder-7/list-39>.

5. Гимнастика за компьютером - <http://vi-ta.ru/forum/archive/index.php/t-2600.html>
6. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
7. Радовель, В.А. Английский язык в программировании и информационных системах. Москва, Кнорус, 2018. – 239с.
8. Гольцова Е.В.. Английский язык для пользователей ПК и программистов. Самоучитель. Санкт-Петербург, Корона-Век, 2010-509с.
9. <http://ppt-online.org/4680>

Этапы мероприятия:

Время проведения игры: 90 мин

Место проведения: актовый зал колледжа

1. Приветственное слово преподавателя – 10 минут.
2. Представление участников игры – 5 минут.
3. Ознакомление с условиями игры – 5 минут.
4. ПЕРВЫЙ ТУР – продолжительность 15 минут.
5. Подведение итогов 1 тура.
6. ВТОРОЙ ТУР — продолжительность 15 минут.
7. Подведение итогов 2 тура.
8. ТРЕТИЙ ТУР — продолжительность 15 минут.
9. Подведение итогов 3 тура.
10. СУПЕР ИГРА - 15 минут.
9. Объявление результатов супер игры и подведение общих итогов интеллектуальной игры.
10. Поздравление победителей и участников.

Рефлексия. Студентам после окончания игры предлагается ответить на следующие вопросы:

1. Были ли задания сложными или легкими для вас?
2. Была ли информация, полученная из данного мероприятия интересной для вас?

Сценарий интеллектуального мероприятия «Своя игра»

Ведущая: Добрый день! Мы приветствуем вас на интеллектуальном мероприятии «Своя игра». Сегодня в игре принимают участие студенты 3 курса специальности «Информационные системы и программирование»

В начале несколько слов о правилах игры. Игра состоит из четырех туров и супер-игры. В каждом туре, в течение 15 минут, по очереди вам нужно будет ответить на вопросы. Каждый вопрос, в зависимости от сложности, имеет свою цену. В супер-игре участвуют 2 команды, набравшие наибольшее количество баллов. У каждой команды есть возможность воспользоваться одной из подсказок: 1. Помощь зала 2. Помощь преподавателя.

Все готовы, тогда мы начинаем.

Первый тур. Я вам буду читать вопросы, и одновременно они будут появляться на экране. Каждой команде надо дать, как можно больше правильных ответов. Право ответа принадлежит тому, кто первым поднимет сигнальную карточку.

Ведущая: счетная комиссия подводит итоги за первый тур.
Итак, настало время посмотреть на результаты 1-го тура.
Второй тур и последующие туры проходят по общему правилу.

Ведущая: Все готовы, тогда мы начинаем.

Ведущая: Счетная комиссия подводит итоги за второй тур.

Ведущая: А у нас впереди третий тур.

Ведущая: счетная комиссия подводит итоги за третий тур.

Внимание! Определилась две команды финалистов. Ими становятся ...
Команды ... я хочу поблагодарить за игру, вы достойно сражались на игровом поле. Прошу занять места в зрительном зале.

Ведущая: после 3-х туров упорной борьбы в игре остались две команды. Борьба в финале обещает быть интересной.

Итак, супер – игра. Каждый правильный ответ принесет команде 10 баллов.

Для ответа на каждый вопрос у вас есть 30 секунд.

Первым начнет сражаться в супер-игре команда, которая набрала максимальное количество баллов по итогу трех туров.

Итак, первый вступает в игру лидер..... с количеством баллов....

Ведущая: счетная комиссия подводит итоги супер-игры.

Вот и подошла к концу наша игра. Для награждения и вручения грамот участникам приглашается председатель жюри.....

Набрав _____ баллов, третье место в интеллектуальной игре «Своя игра» занимает.....

Набрав _____ баллов, второе место в интеллектуальной игре «Своя игра» занимает.....

Набрав _____ баллов, победителем в интеллектуальной игре «Своя игра» становится.....

Команда удостоена титула “Самые умные” и на плюс 1 балл к зачетной оценке по общеобразовательным дисциплинам, представленным на сегодняшней игре.

Поздравляем!!!!

Самоанализ проведенного мероприятия

При планировании игры я стремилась к осуществлению определенной цели: формировать социокультурную коммуникативную компетенцию и межпредметные связи студентов колледжа.

Также я ставила конкретные задачи: найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление студента к активной познавательной деятельности. Преподаватель должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий студентам эффективно и качественно усваивать программный материал, поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на занятиях и во внеурочное время. Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций, таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность.

Я считаю, что мероприятие в целом было проведено эффективно. Определяющими это критериями являются:

- Заинтересованность студентов. В ходе проведения мероприятия студентов удалось заинтересовать. Они работали с интересом. Это было выявлено с помощью рефлексии.
- Достижение цели и задач мероприятия.
- Все этапы мероприятия были выдержаны по времени, логичны и последовательны.
- В ходе мероприятия были реализованы принципы доступности, успешности, обратной связи.
- Атмосфера на мероприятии была дружелюбная, доброжелательная, эмоциональная.

К рекомендациям можно отнести:

- 1) Продолжать развивать внеклассную деятельность со студентами, осуществляя системный подход в использовании интегрированных прикладных модулей по общеобразовательным дисциплинам.
- 2) Задействовать и другие дисциплины, для обеспечения межпредметных связей.