

Деловая игра «Дизайнер», посвященная 75-летию КУПК

Автор: Величко А.И.

Деловая игра проводится со студентами 2 курса специальности 09.02.04 Информационные системы в рамках УП.03 Учебная практика.

Методическая цель проведения занятия: показать применение активных форм и методов обучения, современных информационных технологий в процессе обучения.

Тема занятия: «Создание эмблемы и рекламного проспекта с использованием графического редактора по выбору».

В деловой игре моделируется работа фирмы, занимающейся дизайном и рекламной деятельностью на заказ, проводится с целью выявления практического опыта студентов – применять графические редакторы в профессиональной деятельности.

Идея урока.

Студентам предлагается следующая *ситуация деловой игры*: «В городе Каменске-Уральском работают две конкурирующих фирмы по дизайну и рекламной деятельности на заказ. Работа каждой из фирм в течение одного конкретного дня протекает следующим образом. Начинается рабочий день. С утра еще нет заказов и можно заняться чем-нибудь на досуге, например прохождением теста по компьютерной графике.

Затем поступает заказ: заказчику «Каменск-Уральскому политехническому колледжу» требуется изготовить эмблему, бланк сертификата, диплома и благодарственного письма, **посвященных 75-летию КУПК** и рекламные проспекты по профорientационной деятельности.

Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по дизайну. *Игровой моделью* является рабочий день такой фирмы.

Урок содержит два основных этапа, на каждом из которых выполняется определенное задание.

Задание 1 — прохождение теста по КГ, набранное количество баллов в команде суммируется. На этом этапе студенты вспоминают известные им понятия темы.

Задание 2 — дизайн и рекламная деятельность. В конце выполнения задания студенты должны представить заказчику свои проекты на конкурсной основе.

Организация урока.

Рабочая группа разбивается на две игровые группы (команды) по 6-7 человек в каждой. Один из членов группы выбирается на роль начальника отдела, остальные выступают в роли сотрудников отделов. Заранее был назначен студент

(эксперт-консультант), который будет помогать как игрокам, так и ведущему, в процессе игры: давать консультации, проверять выполнение заданий, следить за правильностью ответов и оценивать работу групп. Ведущим является преподаватель, организовавший игру и преподающий в данной группе.

Обязательно до начала игры нужно решить, как будут размещаться участники игры в помещении: кто и где будет находиться.

Оснащение урока.

Каждая игровая группа должна иметь листочки с правилами игры, системой оценивания, бумагу для макетов, тест в электронном варианте, компьютеры с графическими пакетами и выходом в сеть Интернет.

Эксперт должен иметь листочки с правилами игры, системой оценивания и оценочную ведомость.

Правила игры.

Игра проходит в форме соревнования между двумя игровыми группами, задача которых — набрать максимальное количество баллов, которые начисляются за правильно выполненные задания и тактичное поведение во время игры.

Игроки могут обращаться за консультацией к эксперту - консультанту.

Ведущий может влиять на ход игры, участвовать в работе, задавать вопросы. (Роль преподавателя в игре минимальна. В хорошо подготовленной ролевой игре преподаватель в основном действует *до начала* игры. Чем меньше он вмешивается в процесс игры, тем больше в ней элементов саморегулирования и взаимоконтроля студентов, и выше обучающая ценность игры).

По окончании игры подводятся ее итоги.

Система оценивания.

Правильность выполнения заданий оценивается по следующим критериям:
задание 1:

- правильность;

задание 2:

- оригинальность идеи;
- рациональность использования рабочего времени;
- воплощение идеи на практике;

Поведение участников игры оценивается по следующим критериям:

- умение пользоваться инструментарием графического редактора;
- умение организовать работу в группе;
- умение уложиться во времени при решении задач;

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

Дисциплина УП.03 «Учебная практика» специальность 09.02.04

Курс 2

Тема: Создание эмблем и рекламных проспектов с использованием графического редактора по выбору.

Вид занятия: Практическое занятие - игра.

Время 4 часа

Методы обучения: самостоятельная работа, творческая работа, деловая игра, проблемно-поисковый метод.

Цель занятия: обобщение практического опыта по пройденному материалу.

Задачи:

Учебные:

- закрепление и повторение пройденного материала;
- выявление уровня сформированности профессиональных компетенций по УП.03;

Развивающие:

- развитие творческих мыслительных способностей учащихся, памяти, познавательного интереса, наглядно-образного мышления, внимания;
- выявление эрудитов;

Воспитательные:

- воспитание внимания друг к другу, взаимовыручки, ответственности в ходе командной игры
- усиление личностной заинтересованности студентов;
- Выработка умений самостоятельно принимать решения при создании проблемных ситуаций;

Деловая игра направлена на формирование компетенций:

| | |
|------|---|
| 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 команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями |
| ОК 7 | Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), 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 |
| ПК 3.6 | Использовать информационные технологии для профессиональной работы |
| ПК 3.7. | Использовать коммуникационные технологии для профессиональной работы |

Обеспечение занятия:

КОМПЬЮТЕРЫ, ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP, COREL DRAW, 3D STUDIO MAX, MS PUBLISHER, ИНТЕРНЕТ, ЭЛЕКТРОННЫЙ ТЕСТ.

СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЯ

| № элемента урока | Элементы занятия, изучаемые вопросы, методы обучения | Планируемое время (мин.) |
|------------------|---|--------------------------|
| 1. | Организация занятия. | 5 |
| 2. | Вступительная беседа преподавателя. Сообщение темы, цели и задач занятия. <i>Основной мотив выполнения практического задания:</i> осознание студентами практической значимости тех умений, которыми он должен владеть и творчески применять в профессиональной деятельности. | 5 |
| 3. | Осмысление содержания и выполнение практических действий. <i>Метод обучения:</i> ролевая игра. <i>Форма работы:</i> самостоятельное выполнение студентами творческой работы под контролем преподавателя. | 150 |
| 4. | Защита проектов. Выбор победителей. | 20 |

Ход урока.

1. Подготовительный этап

Участники занимают места в зависимости от распределенных ранее ролей: игровые группы, эксперт-консультант, ведущий (преподаватель).

Ведущий. Сегодня у нас в виде деловой игры «Дизайнер». Ведущий сообщает участникам цель игры. Все участники игры разбиты на две группы. Каждая из ваших групп организовала свою фирму. Итак, у вас начинается рабочий день. Пока заказы не поступили, можно провести свободное время с пользой – пройти тестирование по теме «Компьютерная графика». Приступайте.

2. Тестирование на ПК.

В это время эксперт-консультант фиксирует результаты тестирования в оценочной ведомости.

Ведущий. Заканчивайте работу. Поступили заказы.

3. Выполнение заказа

Ведущий. Начальники фирм доложите своим подчиненным о поступивших зака-

зах. Приступайте к выполнению заказов.

Студенты занимаются выполнением заказов на компьютере.

Звучит музыка.

В это время эксперт-консультант суммирует баллы за тесты и выставляет отметки. После этого, он консультирует участников игры по выполнению задания. После выполнения задания участниками игры, ведущий вместе с экспертом-консультантом принимают работу и выставляют отметки.

4. Подведение итогов.

Ведущий дает общую оценку всем участникам игры и каждому в отдельности; разбирает весь ход игры, акцентируя внимание на удачных и неудачных решениях; оценивает общую манеру поведения участников игры - интерес, взаимопомощь, нестандартность мышления, дисциплину.