



Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж»

Учебно-методический отдел

Учебно-методическое пособие

Методическая разработка

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Игры-конкурса «Где технолог?»»

Технологическое оборудование
Для специальности среднего профессионального образования
15.02.08 Технологическое оборудование

2020 год

	Должность	Фамилия/Подпись	Дата
Разработал	Преподаватель	Попова Ю.А.	
Проверил	Зам. директора по УМР	Манапова О.Н.	
Согласовал	Председатель ПЦК	Безганс Е.В.	
Версия: 01	Без подписи документ действителен 3 суток после распечатки. Дата и время распечатки: 03 октября 2020	Экземпляр № _____	с. 1 из 12 _____



ГБОУ «ЮУГК»

Учебно-методический отдел

Учебно-методическое пособие

Методическая разработка

Содержание

	Введение	3
1	Общие положения	6
2	Ход урока	6
3	Сценарный план урока	7
	Заключение	23
	Библиография	24
	Приложения 1-6	25-31

Введение

Основанием к развитию инновационных процессов в колледже послужил поиск путей совершенствования качества подготовки специалистов. Данные процессы влекут за собой разработку новых методов и приемов обучения, создание новых форм организации учебного процесса, применение принципиально новых средств обучения. Инновации приобретают большую целенаправленность, тяготение к формированию новых технологий обучения.

Разработка и внедрение в учебный процесс технологии обучения или ее элементов – это творческий процесс, состоящий в анализе целей образования, возможностей в выборе форм, методов и средств обучения, которые побуждают студентов к активной мыслительной и практической деятельности в ходе овладения учебным материалом. Это и выбор личных предпочтений преподавателя. [7]

Инновации характерны для любой профессиональной деятельности человека и поэтому постоянно являются предметом изучения, анализа и внедрения.

Обобщение и распространение инновационного педагогического опыта в колледже реализуются через следующие формы методической работы:

- заседания предметно-цикловых комиссий для выявления того, применяют ли преподаватели в учебном процессе педагогические технологии или их элементы;
- организация проведения преподавателями открытых уроков в рамках школы педагогического мастерства с демонстрацией разных методов технологии обучения;
- организация обучающих семинаров школы начинающего преподавателя с приглашением высококвалифицированных преподавателей;
- организация педагогических чтений;
- организация научно – практических конференций;
- разработка учебно-методической литературы;
- публикация опыта и результатов применения инновационных технологий в сборниках по материалам педагогических чтений и научно-практических конференций.

Основу интерактивного обучения составляют такие способы и методы, как дискуссии – для закрепления изученного материала или для обсуждения спорных вопросов; элементы проектной деятельности – при выполнении самостоятельной работы или работе в микрогруппах, носящей творческий характер; составление кроссвордов – с целью изучения понятийного аппарата; интервью – для опроса студентов при изучении тем практической направленности; игры – ролевые, деловые, мозговой штурм, групповая работа, анализ конкретных ситуаций, элементы конкурса.

Сочетание таких инновационных направлений как интерактивное обучение и междисциплинарная интеграция применяется при проведении игры-конкурса «Где технолог?», которая организуется в целях подведения итогов по дисциплине Технологическое оборудование.

Интерактивное обучение способствует развитию интеллектуальных способностей студентов, самостоятельности мышления; достижение быстроты и точности усвоения учебного материала.

В игре студентов привлекают поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть. Игровая форма активизирует учебный процесс, так как опирается на природные потребности студентов.

Цель игры-конкурса:

- углубление и закрепление профессиональных знаний и умений, полученных на практике;
- развитие познавательных процессов у студентов: восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности;
- воспитание интереса к профессии, стремлению учиться и совершенствовать свои профессиональные знания и умения.

При организации игры необходимо учитывать следующие требования:

1. Игра должна способствовать решению основной учебной задачи – закреплению знаний и лучшему усвоению отдельных профессиональных навыков работы.

2. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности студентов.

3. В игре обязательно должен быть элемент соревнования между командами или отдельными студентами. Это значительно повышает самоконтроль студентов, приучает к чёткому соблюдению установленных правил, активизирует познавательную деятельность. А завоевание победы или какой-либо выигрыш сильно побуждает к дальнейшим действиям. При этом не всегда в конкурсах побеждают хорошо успевающие студенты. Иногда много терпения, сноровки, настойчивости проявляют в игре те, у кого этих качеств не хватает для систематической подготовки к занятиям.

4. Игра должна вызывать положительные эмоции, т.е. хорошее настроение, удовлетворение от удачного ответа, и поэтому цель должна быть достижимой, а сама игра доступной и привлекательной.

1 Общие положения

Игра-конкурс проводится для студентов 3 курса специальности 15.02.08 Технологическое оборудование.

Игра-конкурс представляет собой имитацию телевизионного шоу «Где логика?». Проведению игры предшествует подготовительный этап: подготовка вопросов, необходимое оформление и оборудование: видеопроектор, экран, компьютер.

Мультимедийный продукт: презентация заданий.

Цель учебного занятия:

деятельностная: развитие у обучающихся умений и навыков сопоставления заданных картинок по учебной дисциплине и выбор правильного ответа;

содержательная: углубление и организация применения усвоенных обучающимися знаний в области назначения, устройства и применения станков и приспособлений;

воспитательная: воспитание интереса к избранной специальности, чувства коллективизма и толерантности, культуры межличностного общения;

методическая: реализация потенциала вариативной части учебной дисциплины ОП.07 Технологическое оборудование для углубленного изучения станков.

Межпредметные связи: учебные дисциплины: ОП.01 Инженерная графика, ОП.05 Метрология, стандартизация и сертификация, ОП.09 Технологическая оснастка, ОП.08 Технология машиностроения; ПМ.03 Участие во внедрении технологических процессов изготовления деталей машин и осуществление технического контроля, ПП.03 Производственная практика, УП.03 Учебная практика, курсовое проектирование, выпускная квалификационная работа

2 Ход урока

Этап	Время мин	Дидактические задачи	Деятельность преподавателя	Деятельность студента	Методы	Используемые ЦОР
1. Мотивация (самоопределение) к учебной деятельности	2	Создание деловой атмосферы, мотивация обучающихся. Создание условий для развития у студентов интереса к практико-ориентированной деятельности	Приветствие, выявление отсутствующих, обоснование значимости занятия	Организовать рабочее место. Настраиваются на продуктивную деятельность	Вступительное слово преподавателя, эпиграф	Слайды 1 с названием игры
2. Актуализация опорных знаний. Целеполагание	3	Активизация опорных знаний и познавательных процессов. «Погружение» в тему занятия	Содействует актуализации знаний. Сообщает тему занятия, способствует определению цели занятия. Корректирует (при необходимости) цель занятия	Участвуют в беседе, отвечают на вопросы по изученной теме, формулируют цель занятия	Беседа	Слайды 2: план, цель
3. Применение знаний, умений, навыков и опыта	30	Совершенствование умений и навыков самостоятельной работы, создание условий для применения полученных знаний при решении практической задачи	Организует игру, оказывает консультативную помощь обучающимся (при необходимости), оценивает работу студентов	Выполняют задания игры.	Организация применения, практический метод	Слайды 3 – 21 По ходу игры на экране появляются слайды с заданиями и ответами
4. Рефлексия. Подведение итогов учебного занятия	5	Развитие у студентов навыков познавательной рефлексии как способа осознания ими результатов	Оценивает работу обучающихся, подводит итоги игры, выявляет команду победителя, проводит заключительную беседу	Оценивают свою работу на занятии, участвуют в рефлексивной беседе и структурировании полученной информации,	Рефлексивная беседа; метод незаконченного предложения	

		своей деятельности; контроль и оценка процесса и результатов деятельности		анализируют деятельность на уроке		
5. Инструктирование о выполнении домашнего задания	5	Ознакомление с домашним заданием; расширение границ предметного знания	Инструктирует по выполнению домашнего задания (практического); завершает учебное занятие	Получают домашнее задание, знакомятся с ним, задают вопросы (при необходимости)	Беседа-инструктаж	

3 Сценарный план урока

1 Этап мотивации (самоопределения) к учебной деятельности

Проверка готовности группы к учебному занятию.

Преподаватель приветствует обучающихся и проводит вводную беседу.

Преподаватель. Здравствуйте. Полагаю, что вы готовы к занятию.

Сегодня мы будем играть в тематическую игру «Где технолог?», которая поможет вспомнить знания, полученные на уроках, в ходе которой мы продолжим изучение приспособлений и станков, используемых при различных видах обработки металлов. Из опыта прохождения учебной практики, а также изучения учебных дисциплин «Технологическое оборудование», «Метрология, стандартизация и сертификация», «Технология машиностроения», вы знаете, что обработка деталей на предприятиях невозможна без применения станочных приспособлений и станков.

Группа делится на 4 команды с равным количеством участников.

2 Этап актуализации опорных знаний. Целеполагание

Беседа со студентами.

Преподаватель корректирует и конкретизирует цель занятия:

В игре предполагается 4 раунда по три вопроса. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, освобождается от домашнего задания.

К достижению этой цели мы сможем прийти, решая следующие задачи:

- актуализировать знания по применению основных видов станков и приспособлений;
- определить вид обработки для заданных деталей;
- подобрать приспособления, обеспечивающие заданную точность обработки деталей.

3 Применение знаний, умений, навыков и опыта

Преподаватель. Итак, первый раунд называется «Найди общее». На экране появятся три картинки и командам нужно будет понять, что их объединяет.

Преподаватель. Первое задание: токарь, токарный станок и домохозяйка. Что их объединяет?

Студенты разных команд (предполагаемые ответы).

Вращение, металл

Преподаватель. Не верно. Подумайте еще.

Студент первой команды (предполагаемый ответ). Фартук.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Следующий вопрос: комар, слон, горизонтально-фрезерный станок. Что их объединяет?

Студент третьей команды (предполагаемый ответ). Хобот.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Следующий вопрос: болт, метчик, лампочка. Что их объединяет?

Студент четвертой команды (предполагаемый ответ). Нитка.

Преподаватель. Не верно. Подумайте еще.

Студент третьей команды (предполагаемый ответ). Резьба.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Итак, второй раунд называется «Добей» фразу». На экране появятся определения и командам нужно будет закончить понятие.

Преподаватель. Первое определение: Вал, снабженный устройством для закрепления обрабатываемого изделия (заготовки) в зажимном патроне токарного станка, либо режущего инструмента на фрезерных, агрегатных, расточных, сверлильных и др. металлорежущих станках с применением Конуса Морзе называется...

Студент третьей команды (предполагаемый ответ). Ходовой винт.

Преподаватель. Не верно. Подумайте еще.

Студент второй команды (предполагаемый ответ). Шпиндель.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Второе определение: это технологическая машина, предназначенная для обработки материалов резанием с целью получения деталей

заданной формы и размеров с требуемыми точностью и качеством обработанной поверхности. Что это?

Студент первой команды (предполагаемый ответ). Мы знаем. Это металлорежущий станок.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. И третье определение: прямолинейное поступательное или вращательное движение заготовки или режущего инструмента, происходящее с наибольшей скоростью в процессе резания называется?

Студент третьей команды (предполагаемый ответ). Движение подачи.

Преподаватель. Не верно. Подумайте еще.

Студент второй команды (предполагаемый ответ). Главное движение резания.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Итак, третий раунд называется «Формула всего». На экране появятся картинки. На первый взгляд, они друг с другом не связаны, но командам нужно будет между ними построить так называемую связь и назвать верный ответ.

Преподаватель. Копирка плюс резец токарный плюс токарь, что получится?

Студент второй команды (предполагаемый ответ). Обработка металла.

Преподаватель. Не верно. Тогда при чем тут копирка? Подумайте еще.

Студент первой команды (предполагаемый ответ). Обработка детали на станке с помощью копировальной линейки.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Следующая формула: балет плюс фрезы, что получается?

Студент четвертой команды (предполагаемый ответ). Фрезерный станок.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Следующая формула: токарный станок плюс макароны длинные плюс вращающаяся юла, что получится?

Студент второй команды (предполагаемый ответ). Обработка детали.

Преподаватель. Не верно. Подумайте еще.

Студент третьей команды (предполагаемый ответ). Люнет.

Преподаватель. Верно! Ваша команда получает 1 балл.

Преподаватель. Итак, последний четвертый раунд называется «Четвертый элемент». На экране появятся две картинки. Нужно угадать, что их связывает, для подсказки есть еще две картинки.

4 Рефлексия. Подведение итогов учебного занятия

Итоговая беседа.

Преподаватель. Подведем итоги нашего занятия.

Итак, какие мы сегодня ставили перед собой цели?

Удалось ли нам достичь поставленных целей?

Скажите, чем вы руководствовались при ответе на тот или иной вопрос?

Студент (предполагаемый ответ). Ответ зависит от того, какой вид обработки мы применяем, какую точность должны обеспечить, на каком станке будем обрабатывать деталь.

Преподаватель. Верно. Давайте подсчитаем баллы и выявим команду – победителя.

Итак, сегодня победила команда номер 4. Молодцы! Вы освобождаетесь от домашнего задания.

Полученные сегодня знания будут необходимы вам в дальнейшем при выполнении курсового проекта и выпускной квалификационной работы, а также при работе в технологических отделах и цехах предприятий. На следующих уроках мы продолжим более подробно изучать станочные приспособления для различных видов оборудования.

Преподаватель оценивает работу студентов на уроке.

Преподаватель. Для меня всегда очень важно ваше мнение об уроке, ваша оценка результатов учебного занятия. Чтобы понять, каким этот урок был для вас, предлагаю вам окончить следующие предложения на выбор:

1. Я сегодня на уроке научился
2. Я узнал
3. Я теперь могу.....
4. Я запомнил
5. Уверен, что

6. Самым ярким впечатлением от урока

5. Инструктирование о выполнении домашнего задания

Составить кроссворд на тему «Металлорежущие станки» из 15 слов.

Урок закончен. Спасибо за урок! Всего вам доброго!

Заключение

Творческая атмосфера, весёлое настроение, удовлетворение от удачного ответа, возникающие в игре, способствуют раскрепощению творческих резервов студентов, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают межличностное общение. Игра-конкурс «Где технолог?» проводится как традиционное мероприятие при проведении Недели специальности.

Использование методов и форм интерактивного обучения формирует у выпускников необходимые практические навыки анализа ситуаций и оперативного нахождения решений, активную познавательную позицию.

Установление междисциплинарного взаимодействия в процессе обучения позволяет студентам применять знания и навыки в практической деятельности. Таким образом, сочетание таких инновационных направлений как интерактивное обучение и междисциплинарная интеграция повышает качество обучения, способствует формированию профессиональных компетенций выпускников, повышает уровень их конкурентноспособности на рынке труда.

Библиография

1. Ермолаев В.В. Технологическая оснастка: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / В.В. Ермолаев – М.: Издательский центр «Академия», 2013. – 256 с.
2. Черпаков Б.И. Технологическое оборудование машиностроительного производства: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / Б.И. Черпаков, Л.И. Вереина. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 416 с.
3. Черпаков Б.И. Технологическая оснастка: – М.: Издательский центр «Академия», 2012. – 224 с.
4. Ансеров М. А. Приспособления для металлорежущих станков. – М.: Машиностроение, 2005. – 655 с.
5. Болотин Х.Л., Костромин Ф.П. Станочные приспособления. – М.:Машиностроение, 2003. – 344 с.
6. Горошкин А.К. Приспособления для металлорежущих станков. – М.: Машиностроение, 2009. – 303 с.
7. Амеличкина, С.Г. Реализация оптимальных активных форм и методов обучения в преподавании экономических дисциплин// СПО, приложение 2009. № 6
8. Бабанова, И.А. Разработка и организация деловых игр// Методист. 2009. № 1.
9. Дубайлова О.Л. Игра как одна из активных форм обучения// СПО, приложение. 2006. № 2.
10. Копотилова, О.А. Роль инновационных технологий в формировании ключевых компетенций// СПО. 2009. № 8.
11. Направления развития междисциплинарной интеграции в образовательном процессе ВУЗа http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00121464_0.html
12. Междисциплинарная интеграция общего и специально-технического образования в средней профессиональной школе .<http://all-referats.com/diploms/diplom-17212.html>

13. Современные технологии обучения в образовательных учреждениях среднего профессионального образования. М.: Новый учебник, 2004. С.93.-(серия «библиотека Федеральной программы развития образования»).