



УКРАЇНА

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ

ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНЕ УЧИЛИЩЕ №74

52600 вул. Центральна, 1, с. Шев'якіно, Дніпропетровська область, тел./факс (05639) 9-84-46
e-mail: ptu74@mail.ru, www.sptu74.at.ua, код ЄДРПОУ 2541817

Методична розробка позаурочного заходу
«Професійна естафета «Економіка у моїй професії»
для учнів з професії «Оператор комп'ютерного набору»



Викладач

Крячок Т.Ю.

Мета: закріплення та повторення теоретичних знань з економіки, інформатики, економіки підприємства, інформаційних технологій, основ галузевої економіки, які були засвоєні на уроках і в результаті самостійного вивчення курсів; розвиток в учнів критичного і креативного мислення, виховання громадянської позиції стосовно проблем економіки; виховання в учнів усвідомлення важливості економічних знань в обраній професії.

Учасники: учні II, III курсу, викладачі

Обладнання: роздатковий матеріал

Міжпредметні зв'язки: інформатика, інформаційні технології, основи галузевої економіки, економіка підприємства.

Хід заходу

Вступне слово викладача.

Сьогоднішній позаурочний захід незвичайний та буде проходити у вигляді естафети, а також незвичайний він ще й тому, що до нас прийшли гості. Ми зараз згадаємо та узагальнимо знання й уміння, які ви отримали під час вивчення економіки, інформатики, основ галузевої економіки, інформаційних технологій та економіки підприємства.

Перейдемо до проведення нашої естафети. Необхідна кількість інтелектуалів тут зібрана. У конкурсі беруть участь дві команди по 5 учнів у кожній. Кожна команда повинна була заздалегідь обрати капітана та вигадати назву економічного або інформативного напрямку, девіз та оформити емблему команди. Змагання будуть проходити у 6 турів. Усім учасникам необхідно проявити фантазію й ерудицію.

Оцінювати сьогоднішні змагання буде компетентне журі, до складу якого входять: заступник директора з навчальної роботи, голова методичної комісії, викладачі та майстри виробничого навчання.

Бали, зароблені командами за правильні відповіді, будуть надходити у вигляді сувенірних банкнот на «банківські рахунки» команд. 1 бал – це банкнота номіналом в 500 гривень.

I тур. Презентація команд

А зараз запрошуємо капітанів для представлення назви своєї команди, емблеми і оголошення девізу. Оцінюється окремо оригінальність назви команди, девіз і емблема.

Максимальна оцінка 15 балів.

II тур. Розминка

У конкурсі кожен учасник команди отримає завдання в кульці. Підійдіть до своєї кульки і вилучіть папірець із запитаннями.

(Кульку пробили, завдання витягнули і прочитали, папірець віддали експертам)

Отже, учасники, зберіть свої уміння і сили, будьте уважні, відповідайте чітко і швидко.

За кожен правильну відповідь ви отримуєте грошову винагороду до банківського рахунку своєї команди. Кожна правильна відповідь 1 бал.

Питання з економіки:

1. На п'ятигривневій банкноті зображений. *(Б. Хмельницький)*
2. Плата за виконану роботу. *(Зарплата)*
3. Назвіть місце, де зберігають гроші. *(Банк)*
4. Сплата людиною певної суми грошей за порушення правил дорожнього руху, називається. *(Штраф)*
5. Газ, вугілля, нафта, земля – це ... *(Ресурси)*
6. На грошовій банкноті 20 грн. зображений. *(Шевченко)*
7. Усе, що продається і купується, називається. *(Товар)*
8. Плата за використання чужих грошей. *(Кредит)*
9. Кількість товарів і послуг, які хочуть і можуть придбати споживачі за певними цінами – це? *(Платоспроможність)*
10. Період загального зростання цін, знецінення паперових грошей називається. *(Інфляція)*

Питання з інформатики:

1. Назвіть клавіші, які можуть бути використані для управління комп'ютером. *(F1-F12)*
2. Для чого потрібен скроллер на миші? *(Для швидкого переміщення по документу, для збільшення масштабу)*
3. Для чого потрібен плотер? *(Для друку плакатів)*
4. Як називають портативний комп'ютер, схожий на книгу? *(Ноутбук)*

5. Який з пристроїв призначений для зберігання великих обсягів інформації?
(*Вінчестер або жорсткий диск*)
6. Яка різниця між дисками CD-R та CD-RW? (*CD-R - призначений для одноразового запису*)
7. Назва програми, яка здійснює найоптимальніше розміщення файлів на диску.
(*Дефрагментація диска*)
8. У якій службовій програмі можна виконувати обчислення? (*Калькулятор*)
9. Наведіть три різновиди операційних систем. (*Windows, Linux, Unix*)
10. Назвіть перелік команд, щоб завантажити службові програми операційної системи. (*Пуск/Програми/Службові*)

III тур. Реклама

Сьогодні рекламування товарів увійшло в наше життя і стало невід'ємною частиною роботи засобів масової інформації. Тож наші учасники, готуючись до наступного конкурсу, отримують завдання – прорекламувати певний товар за допомогою програми Power Paint, з використанням мережі Інтернет, презентації повинні мати один слайд.

Адже реклама товарів є також складовою професійної діяльності підприємців, від якої залежить результат їх бізнесу. Як команди зуміють продемонструвати рекламу, зараз побачимо.

- Ноутбук

- Планшет

Час виконання 5 хвилин. Максимальна оцінка 10 балів.

IV тур. «Грошова одиниця»

Команди продемонструють нам свою обізнаність у назвах грошових одиниць різних країн світу. Час виконання 5 хвилин. Кожна правильна відповідь 1 бал.

Завдання:

Яка грошова одиниця є в обігу у наступних країнах?

1. Франція (франки, євро)
2. Монголія (тугрик)

3. Ізраїль	(шекель)
4. США	(долари)
5. Туреччина	(турецька ліра)
6. Польща	(злоті)
7. Японія	(єни)
8. Китай	(юань)
9. Великобританія	(фунти стерлінгів)
10. Білорусія	(білоруський рубль)
11. Індія	(рупії)
12. Мексика	(мексиканське песо)

V тур. «Пантоміма»

За допомогою жестів ви маєте пояснити команді суперників зміст термінів чи понять: (кожна правильна відповідь 5 балів)

- Бартер, безробіття, реклама, пластикова картка.
- Монітор, принтер, тачпад, мишка.

VI тур. «Посилка»

Команди отримують по посилці, у яких знаходяться носії інформації, та предмети, які використовуються при вивченні економіки та інформатики. До ящика додано інструкцію до кожного носія інформації. Прочитавши інструкцію, команда має визначити, що ж за носії інформації знаходяться у коробці. За кожен правильно відгаданий предмет, який знаходиться у посилці команда отримує 5 балів. На обговорення команді відводиться 2 хвилини.

Посилка I команди:

1. лазерний диск
2. аудіокасета
3. гроші

Інструкція до посилки:

1. Це круг із спеціальної пластмаси, покритий дзеркальним покриттям з того боку, з якого зчитується інформація. Існують різні види цього носія інформації: для одноразового запису, для багаторазового перезапису, найсучасніші - дуже великої ємності.

2. Цей носій інформації має корпус та магнітну стрічку. Використовується для запису та перезапису інформації, а також її зчитування.
3. Це особливий товар, що є загальною еквівалентною формою вартості інших товарів та послуг. Виконують функції мірила вартості та засобу обігу. Крім того, вони є засобами нагромадження та платежу. З утворенням світового ринку, деякі з них виконують функції світових.

Посилка II команди:

1. дискета
2. папір
3. калькулятор

Інструкція до посилки:

1. Це носій інформації прямокутної форми, що складається з секторів та доріжок. Має етикетку, корпус, захисну пластину та спеціальний отвір для захисту носія від запису інформації. На цей носій можна записати невелику кількість інформації.
2. Це найдавніший носій інформації. Застосовує його кожна людина для запису інформації, навіть та, що не має комп'ютера.
3. Електронно-обчислювальний пристрій для виконання операцій над числами або алгебраїчними формулами.

Слово викладача. Підведення підсумків заходу.

А зараз бухгалтер кожної команди разом з журі підраховують зароблені гроші за всі конкурси, визначають переможців. Нагородження команд.

Таблиця для оцінювання команд

№п/п	Назва тура	Оцінювання команд	
		Команда №1	Команда №2
1	Презентація команд. Максимальна кількість 15 балів.		
2	«Розминка». Кожна правильна відповідь 1 бал.		
3	«Реклама». Максимальна кількість 10 балів		
4	«Грошова одиниця». Правильна відповідь 1 бал		
5	«Пантоміма». Кожна правильна відповідь 5 балів		
6	«Посилка». Кожна правильна відповідь 5 балів		

Презентація емблеми команди



Конкурс «Розминка»



«Посилка»



Бугалтер отримує зароблені «гроші» команди



Нагородження команд

