

Главное управление по образованию
Могилевского областного исполнительного комитета

Учреждение образования «Бобруйский государственный
торгово-экономический колледж»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
внеучебного мероприятия
на тему: «Занимательный мир торговли»



Разработал:
преподаватель высшей
квалификационной
категории
Ильнич И.Г.

Бобруйск
2024

Аннотация

Методическая разработка по теме «Занимательный мир торговли» подготовлена с целью развития финансово - экономической грамотности обучающихся специальности «Торговое обслуживание» в рамках реализации проекта инновационной деятельности «Внедрение форм и методов реализации компетентностного подхода в сфере воспитания в учреждениях профессионально-технического и среднего специального образования» на 2023/2024 учебный год и предназначена для обучающихся 14-16 лет.

Данную методическую разработку можно использовать при проведении кураторских часов, а также мероприятий шестого дня занятости.

Формой проведения данного внеучебного мероприятия является квест-игра, в которой принимают участие две команды. Команды в составе нескольких человек проходят испытания в заданном направлении (в определенной последовательности). Команды формируются спонтанно в зависимости от выбранного цвета маршрутного листа. Направление последовательности задается с помощью маршрутного листа, в котором указан порядок прохождения станций, нарушение которого строго запрещено. В качестве подсказки для поиска выдается план-схема с указанием станций (приложение 1).

Игрокам предстоит пройти девять станций: «Загадочная», «Народная мудрость», «Выразительная», «Дополнительная», «Шифровальная», «Решительная», «Рентабельная», «Черный ящик», «Товарная».

На каждой станции игроки выполняют задания и получают пазл (слово), из которых затем составляют фразу («Старайся быть разумным, а не богатым: богатства можно лишиться, разумность всегда с тобой»).

Побеждает команда, которая наберёт наибольшее количество баллов (приложение 2), пройдет все станции без нарушения и правильно соберет фразу.

Используемая форма проведения внеучебного мероприятия способствует формированию финансовой грамотности, развитию коммуникативных способностей и интеллектуального уровня обучающихся, обогащению эмоциональной сферы подростков, а также позволяет им самостоятельно решать проблемные вопросы и находить выход из нестандартных ситуаций.

Содержание

Введение	4
План проведения мероприятия.....	5
Сценарий внеучебного мероприятия.....	6
Заключение.....	12
Список используемых источников.....	13
Приложение 1 «Схема движения команд».....	14
Приложение 2 «Оценочная карта».....	15

Введение

Окружающий человека мир невозможно представить без экономики. Современный человек должен обладать предприимчивостью, склонностью к риску, напористостью, энергичностью, коммуникабельностью. Для того, чтобы найти свое место в жизни, молодой человек должен быть сегодня и экономистом, и психологом, и юристом, и товароведом.

Игра в любом возрасте является одним из основных средств воспитания и обучения. Игра в любом возрасте является одним из основных средств воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов. Игра наполняет любое мероприятие радостными переживаниями, эмоционально обогащает его, создает радость успеха и хорошее настроение.

Квест-игра – это увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек, которая может проводиться как в помещении, так и на улице. В этом увлекательном приключении не обойтись без смекалки, логического мышления, эрудиции, а также умения взаимодействовать с товарищами.

План проведения мероприятия

1. Вступительное слово куратора
2. Квест - игра «Занимательный мир торговли»
3. Подведение итогов игры
4. Заключительное слово куратора
5. Рефлексия

Цель:

способствовать формированию интереса обучающихся к выбранной профессии.

Задачи:

объяснить обучающимся сущность квест-игры;
способствовать развитию финансово - экономической грамотности обучающихся;
способствовать интеллектуальному развитию обучающихся;
способствовать развитию коммуникативных способностей и познавательной активности обучающихся.

Сценарий внеучебного мероприятия

1. Станция «Загадочная»

По рекламному слогану участникам игры необходимо отгадать товар. Команде предоставляется 5 попыток. Максимальное количество баллов 5.

1. Сделай паузу, скушай ...



2. Молоко вдвойне вкусней, если это...



3. Ты – не ты, когда голоден



4. Лучше для мужчины нет



5. И пусть весь мир подождет



6.Заряжай мозги



7.Райское наслаждение



8. Все начинается с заботы



9. Веселье приносит и вкус бодрящий

2.Станция «Народная мудрость»

Участникам игры необходимо составить пословицу из предложенных частей (время 2 минуты). Максимальное количество баллов 5.

сам	хвалит	товар	себя	хороший
торговать	по	хорошо	не зевать	сторонам
глазам	пощупать	не верит	дай	русский человек
можно	не купил	поторговаться	а	купил
терять	без ума	деньги	только	торговать

1. Хороший товар сам себя хвалит.
2. Хорошо торговать - по сторонам не зевать.
3. Русский человек глазам не верит: дай пощупать.
4. Купил, не купил, а поторговаться можно.
5. Без ума торговать — только деньги терять.

3. Станция «Выразительная»

Необходимо отгадать выражение путем вычеркивания в словах одинаковых согласных букв (время 3 минуты). Максимальное количество баллов 6.

1. пречклапчма мднвигантемльфтокрфгокви (Реклама двигатель торговли);

2. состмпртимбытлигполфповафнсесбшолшит (От прибыли голова не болит);

3. мумрпекплатмытокднкафцелфь — пкрошдкатыштжонванжр (У рекламы одна цель — продать товар).

4. Станция «Черный ящик»

Командам по предложенному описанию нужно угадать, что находится в черном ящике. Максимальное количество баллов 5.

1. В этом черном ящике находится фрукт, который в разговорной речи обозначает миллион рублей (Лимон).

2. В черном ящике находится предмет, которым пользовались еще в Древнем Египте и Месопотамии. Со стороны он выглядит аппетитно, хотя считается совершенно несъедобным. В то же время многие съедают его по несколько раз в день и сразу накладывают следующую порцию. О чём речь? (Губная помада).

3. «Их две, и часто их меняют. Бывает, что одну из них теряют, когда она лежит на тротуаре, мечтая о своей зеркальной паре». Что в черном ящике? (Перчатка).

4. Отрывок из сказки «Они вошли в зал и сразу увидели этот предмет. Принцесса посмотрела и сказала: «Какая прелесть!» Баба Яга посмотрела и сказала: «Какое страшилище!» Этот предмет находится в черном ящике. Что это? (Зеркало).

5. В черном ящике находится мебель, которую выбирают с открытыми глазами, а используют с закрытыми (Кровать).

5. Станция «Дополнительная»

В течение 2 минут командам необходимо заполнить пропущенные слова в тексте. Максимальное количество баллов 10.

Главная цель рекламы состоит в том, что бы подтолкнуть _____ к приобретению конкретного _____ или услуги, из множества подобных на рынке. Реклама должна вызывать исключительно _____ эмоции. _____ реклама должна привлекать внимание.

Если вы не получаете _____, значит, ваша реклама никому не нужна.

Специалисты выделяют четыре функции рекламы:

экономическая: реклама стимулирует спрос на продукт, а значит, способствует _____ дохода компании;

социальная: рекламные кампании позволяют сформировать и закрепить в сознании _____ модели поведения, ценности, привычки, стандарты мышления;

маркетинговая: реклама не просто продаёт продукт, а формирует _____ в нём, вызывает _____ к товару, доказывает его полезность и демонстрирует преимущества;

коммуникативная: реклама доставляет целевой аудитории сообщение о _____.

Главная цель рекламы состоит в том, что бы подтолкнуть (покупателя, человека) к приобретению конкретного товара или услуги, из множества подобных на рынке. Реклама должна вызывать исключительно (положительные, хорошие, позитивные) эмоции.

Эффективная реклама должна привлекать внимание.

Если вы не получаете (прибыль, доход), значит, ваша реклама никому не нужна.

Специалисты выделяют четыре функции рекламы:

экономическая: реклама стимулирует спрос на продукт, а значит, способствует (получению, повышению) дохода компании;

социальная: рекламные кампании позволяют сформировать и закрепить в сознании (покупателей, людей) модели поведения, ценности, привычки, стандарты мышления;

маркетинговая: реклама не просто продаёт продукт, а формирует потребность в нём, вызывает интерес к товару, доказывает его полезность и демонстрирует преимущества;

коммуникативная: реклама доставляет целевой аудитории сообщение о товаре.

6. Станция «Шифровальная»

Участники игры должны разгадать шифр, в котором спрятаны слова, имеющие отношение к рекламе: из предложенных букв составить слово (время 1 минута). Максимальное количество баллов 5.

РЛПЫИБЫ (прибыль);
 ЛАКМЕРА (реклама);
 ЕЛУБКТ (буклет);
 НИТИВАР (витрина);
 ЯКИЦА (акция).

7. Станция «Рентабельная»

Игрокам нужно найти самый рентабельный вариант предлагаемой рекламы. Максимальное количество баллов 10.

Для организации рекламы торговому предприятию на месяц потребуется 2000 рекламных буклетов, 2 рекламных билборда, 5 роликов на телевидении, 1000 рекламных листовок. Участники команды должны определить, в каком рекламном агентстве можно заказать самую рентабельную рекламу и какова будет ее стоимость (время 5 минут).

Агентство 1

Затраты	Стоимость в руб.
Рекламный проспект	2 р. 30 коп.
Реклама на билборде	880 р.
Телереклама	130р.80к.
Рекламные листовки	1р.50коп.
Всего	

Агентство 2

Затраты	Стоимость в руб.
Рекламный проспект	1 р. 90 коп.
Реклама на билборде	830 р.
Телереклама	170р.90к.
Рекламные листовки	1р.80коп.
Всего	

Агентство 3

Затраты	Стоимость в руб.
Рекламный проспект	1 р. 70 коп.
Реклама на билборде	890 р.
Телереклама	120р.50к.
Рекламные листовки	1р.70коп.
Всего	

8. Станция «Товарная»

Игрокам нужно ответить на предлагаемые вопросы. Максимальное количество баллов 10.

1. Экономическая порода собак (Такса).
2. Какой вид одежды очень не любят банкиры? (Чуллок).

- 3.Какая рыба постоянно мерзнет и пытается накрыться? (Сельдь).
- 4.«Одежда» варёной картошки? (Мундир).
- 5.Название какого кисломолочного напитка говорит о том, что его очень легко приготовить? (Простокваша).
- 6.Что общего есть у пальто и речки? (Рукав).
- 7.На каких полях не растет трава? (На тетрадных, на шляпных).
- 8.У чего есть шапка без головы, ножка без сапог? (Гриб).
9. Зубы есть, а рта нет (Пила).
- 10.Его постоянно бьют, а он не плачет (Мяч).

9.Станция «Решительная»

За 2 минуты участникам игры необходимо решить предложенные примеры. Максимальное количество баллов 6.

$$111-21 =$$

$$777 + 333 =$$

$$20:100=$$

$$48*3=$$

$$3*(3+3)=$$

$$0,01*10=$$

Заключение

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Проведение внеучебного мероприятия профессиональной направленности в форме квест-игры имеет высокую эффективность.

Это:

соревнование - наиболее оптимальная форма организации внеучебной работы;

знакомство с экономическими понятиями в ненавязчивой игровой форме;

повышение профессиональной компетентности будущих специалистов
мотивация обучающихся к выбранной профессии;

сплочение коллектива за счет работы в команде по достижению единой цели.

Участвуя в данном мероприятии, обучающиеся познакомились с понятием «анаграмма», попробовали решить задачи, с которыми они могут столкнуться в профессиональной деятельности, вспомнили пословицы про торговлю и ответили на шуточные вопросы, связанные с ассортиментом продовольственных и непродовольственных товаров.

Список используемых источников

- 1.Ильина, М.Г. Товароведение непродовольственных товаров. Практикум /М.Г.Ильина. - М.: Академия, 2017. - 192с.
- 2.Ильина, М.Г. Товароведение непродовольственных товаров. Практикум. Учебное пособие / М.Г. Ильина. - М.: Академия, 2014. - 192 с.
3. Качурина, Т. А. Товароведение пищевых продуктов. Рабочая тетрадь/ Т.А. Качурина, Т.А. Лаушкина. - М.: Академия, 2013.- 160 с.
- 4.Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/Е.С.Полат: учебное пособие. – М.: Академия, 2001.- 198с.

СХЕМА ДВИЖЕНИЯ КОМАНДЫ № 1

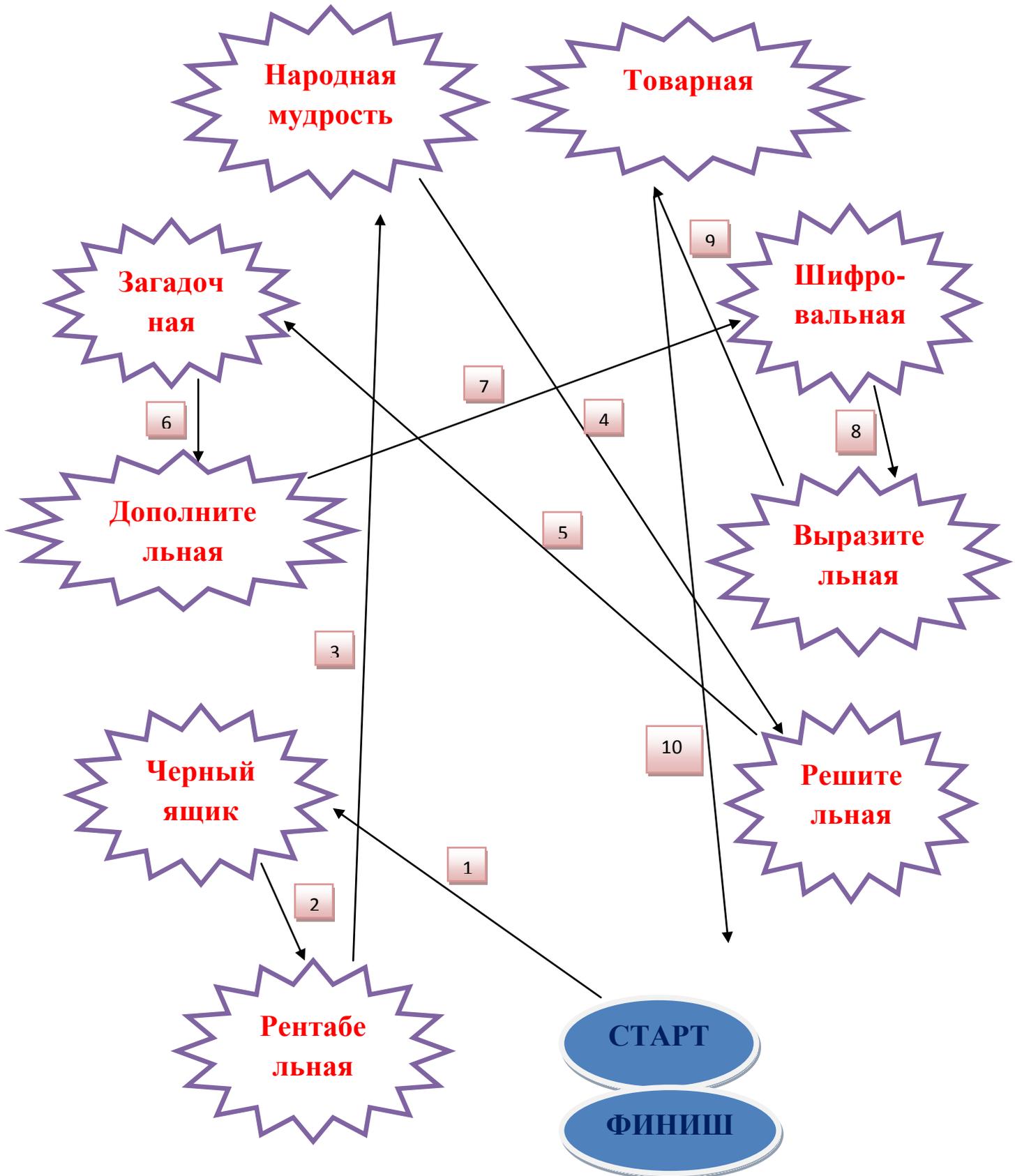
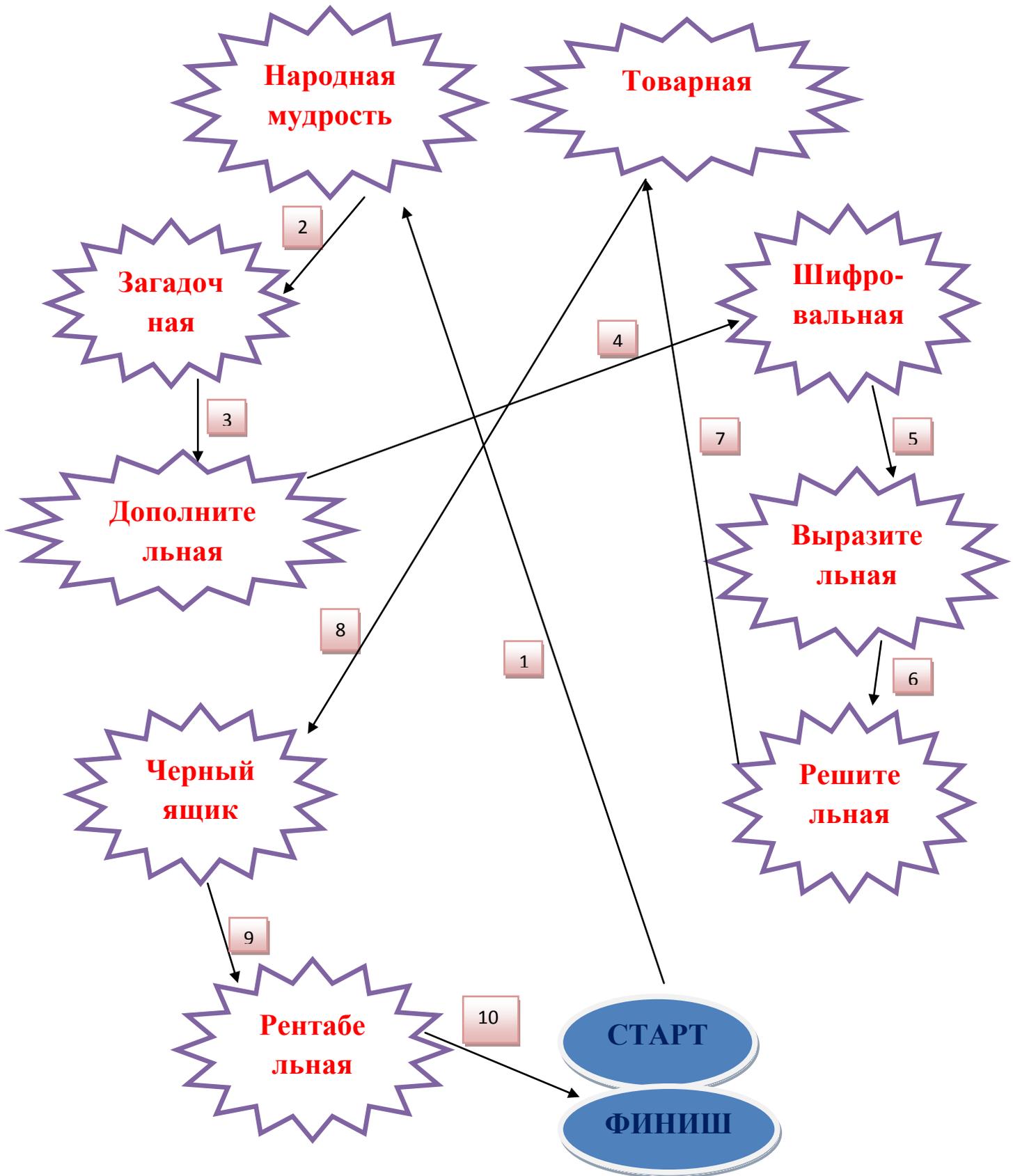


СХЕМА ДВИЖЕНИЯ КОМАНДЫ № 2



Оценочная карта

	Наименование станции	Максимальное количество баллов	Количество баллов, заработанное командой
1	Народная мудрость	5	
2	Загадочная	5	
3	Выразительная	6	
4	Черный ящик	5	
5	Товарная	10	
6	Шифровальная	5	
7	Дополнительная	10	
8	Рентабельная	10	
9	Решительная	6	
Итого		62	

Самоанализ

В игре принимали участие две команды, которые были сформированы из двух учебных групп 1 курса.



По итогам проведения квест-игры получены следующие результаты:
обучающиеся были очень активны, старались быстрее добежать до очередной станции с целью опережения команды-соперницы;

обучающиеся с большим энтузиазмом выполняли предложенные задания;

обучающиеся проявляли интерес к излагаемой информации;

обучающиеся дали высокую оценку форме проведения мероприятия.

На станции «Загадочная» участникам команд необходимо было определить название товара по предлагаемому рекламному слогану.



На станции «Народная мудрость» обучающимся предлагалось из предложенных слов составить пословицу на тему рекламы.

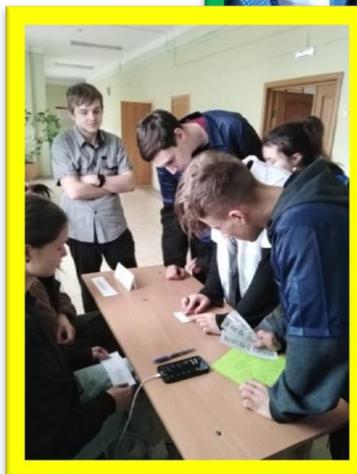


На станции «Черный ящик» участники квеста должны были отгадать товар, находящийся в черном ящике по его описанию.

Подсчитать ответ предложенных примеров путем совершения необходимых математических действий предстояло участникам на станции «Решительной».



На станции «Шифровальной» обучающимся нужно было составить слово из предложенных букв.



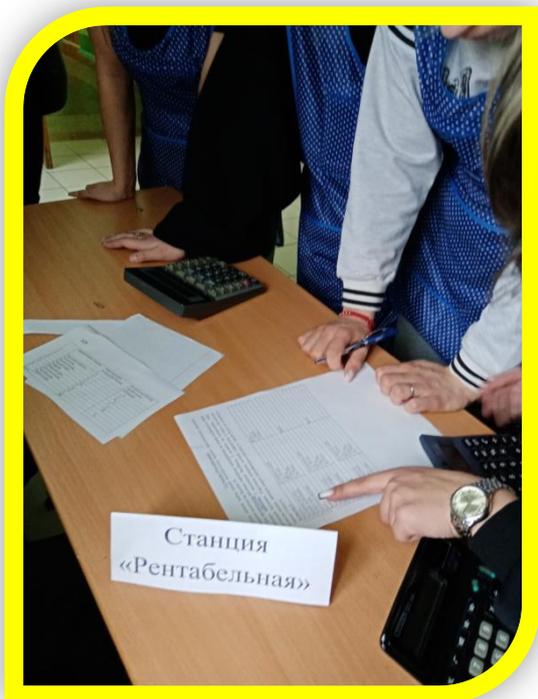
Сложное испытание ожидало участников на станции «Дополнительной». Обучающимся был предложен текст и в течение 5 минут они должны были вставить пропущенные слова.

На станции «Товарная» участникам игры предлагалось 10 шуточных вопросов, связанных с ассортиментом продовольственных и непродовольственных товаров.



На станции «Выразительной» участников ожидало очередное испытание: необходимо было отгадать выражение путем вычеркивания в словах одинаковых согласных букв.

Одним из самых сложных оказалось прохождение станции «Рентабельной», где игрокам нужно было найти самый рентабельный вариант предлагаемой рекламы.



После прохождения всех станций участники должны были из заработанных слов сложить ключевую фразу: «Старайся быть разумным, а не богатым: богатства можно лишиться, разумность всегда с тобой».

