

Главное управление по образованию
Могилевского областного исполнительного комитета

Учреждение образования «Бобруйский государственный
торгово-экономический колледж»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
внеучебного мероприятия
на тему: «Профессиональное погружение»



Разработали:
преподаватель высшей
квалификационной
категории
Ильнич И.Г.,
преподаватель первой
квалификационной
категории
Королёк А.В.

Бобруйск
2025

Аннотация

Методическая разработка по теме «Профессиональное погружение» 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 онлайн квест-игра, в которой принимают участие две команды. Команды в составе нескольких человек проходят испытания в определенной последовательности с использованием мобильных устройств.

Игроки, отсканировав QR-код, должны пройти восемь станций: «Анаграмма», «Загадочная», «Народная мудрость», «Продовольственная», «Непродовольственная», «Комплексная покупка», «Черный ящик», «Решительная».

На каждой станции все игроки команды выполняют задания и получают определенное количество баллов. Побеждает команда, которая наберет наибольшее количество баллов.

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.....	10
Список используемых источников.....	11
Приложение 1 «Оценочная карта».....	12

Введение

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

В современных условиях педагоги стараются использовать разные подходы, чтобы сделать обучение увлекательным и результативным. Один из вариантов внести игровые элементы в процесс обучения— организовать онлайн-квест.

Онлайн-квест — командная игра с тематическими заданиями, организованная в онлайн-пространстве, для которой понадобятся смартфон и Интернет. Технологии онлайн-квеста помогают сделать занятие наглядным, мультимедийным и интерактивным.

Онлайн-квест развивает креативное мышление, способствует формированию коммуникативных способностей, мотивирует обучающихся на ликвидацию пробелов в знаниях, позволяет получить визуальный, объективный результат на каждом этапе игры.

План проведения мероприятия

1. Вступительное слово куратора
2. Квест - игра «Профессиональное погружение»
3. Подведение итогов игры
4. Заключительное слово куратора
5. Рефлексия

Цель:

способствовать формированию профессионально-трудовых компетенций обучающихся.

Задачи:

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

Сценарий внеучебного мероприятия

1. Станция «Анаграмма»

Путем перегруппировки букв, необходимо составить слова, связанные с торговлей:

РЛПЬИБЫ (прибыль);
 ЛАКМЕРА (реклама);
 РТОАВ (товар);
 НИТИВАР (витрина);
 АНБТАНКО (банкнота).



2. Станция «Загадочная»

1. Возьми первую из нот
 И к ней добавь ты слово «ход».
 Получишь то, о чем мечтает
 Любой, кто бизнес начинает. (Доход)

2. Найди ты слово, наконец, антоним слову «продавец». (Покупатель)

3. Денег – куры не клюют,
 Да мало, что за них дают,
 Потому что с каждым днем
 Цены бешено растут.
 Что за хищница такая
 Наши денежки съедает? (Инфляция)

4. Угадай-ка, как зовется,
 Что за деньги продается. (Товар)

5. Догадайся без труда: банка и без буквы «А». (Банк)

6. В фирме прибыль он считает,
 Всем зарплату начисляет.
 И считать ему не лень
 Все налоги целый день. (Бухгалтер)

7. Из какого аппарата
 Выдаётся нам зарплата? (Банкомат)

8. Тимофей носки связал
 И на рынке их продал
 Дешевле, чем стоят нитки,
 Получил одни... (Убытки)

9. Когда газеты ты читаешь,
 Меня всегда ты встречаешь,



Кино ты смотришь или «Вести»,
 Всегда найдешь меня на месте.
 Так расхвалю товар любой,
 Что деньги потекут рекой. (Реклама)

10. У него товаров горы-
 Огурцы и помидоры.
 Кабачки, капуста, мед.
 Все он людям продает. (Продавец)

3. Станция «Черный ящик»

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

2. В черном ящике находится предмет, которым пользовались ещё 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 чёрном 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).



4.Станция «Математическая»

$111-21 =$

$777 + 333 =$

$20:100=$

$3*(3+3)=$

$0,01*10=$

5.Станция «Продовольственная»

Участникам игры необходимо распределить понятия по категориям: «Фрукты», «Бакалея», «Овощи», «Ягоды».

6.Станция «Непродовольственная»

Участникам игры необходимо установить соответствие между изображением товара и его описанием.

7.Станция «Народная мудрость»

Участникам игры необходимо составить пословицу из предложенных частей.

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.



8. Станция «Комплексная покупка»

1. 1 булка хлеба - 1 рубль 98 копеек, 1 пакет молока - 2 рубля 46 копеек, 1 кг печенья - 7 рублей 5 копеек (11,49).
2. платье - 20 рублей 70 копеек, сумка - 56 рублей, туфли - 132 рубля (208,70).
3. 300 г печенья по 5 рублей 70 копеек, 500 г конфет по 9 рублей 8 копеек (6,25).



Заключение

Онлайн-квест – это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, 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.

Проведение внеучебного мероприятия профессиональной направленности в форме онлайн-квеста имеет высокую эффективность.

Это:

соревнование - наиболее оптимальная форма организации внеучебной работы;

знакомство с профессиональными понятиями в ненавязчивой игровой форме;

повышение профессиональной компетентности будущих специалистов и мотивация обучающихся к выбранной профессии;

получение визуального, объективного результата на каждом этапе игры;

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

Список использованных 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.

Самоанализ

В игре принимали участие две команды, которые были сформированы из обучающихся двух учебных групп 1 и 2 курса.



По итогам проведения онлайн-квеста получены следующие результаты:

победу одержали обучающиеся 2 курса;

обучающиеся с интересом выполняли предложенные задания;

обучающиеся переживали за результат каждого члена команды;

обучающиеся дали высокую оценку форме проведения мероприятия.

При проведении рефлексии все восемь участников квеста дали высокую оценку форме проведения мероприятия, отметив разнообразие и креативность заданий.

Преимуществами онлайн-квеста были названы:
 возможность удобного для каждого члена команды темпа работы;
 объективность оценивания;
 отсутствие влияния чужого мнения.

В качестве преимущества «живого» квеста над онлайн - квестом была названа эмоциональная насыщенность «живого» квеста.

