**Урок – игра «Рекламное агентство «007»**»

**Тип урока:** урок проверки ЗУН, защита творческих проектов.

**Цели урока:**

*Образовательные:* в игровой форме проверить уровень усвоения учащимися основных понятий и приёмов работы в Power Point, а также умения создавать различные виды документов;

*Воспитательные:* приобретение учащимися навыков общения при совместной работе; активизация их творческого мышления; усиление личностной заинтересованности учеников; привитие ученикам навыков самообразования и самовоспитания; воспитание у учащихся гордости за свою школу.

*Здоровьесберегающие:* способствовать сохранению и укреплению здоровья учащихся через физкультминутки, гимнастику для глаз, релаксацию, показать преимущества здорового образа жизни на примере нашей школы и её внутреннего распорядка.

**Идея урока**. Учащимся предлагается следующая ситуация деловой игры: «Потенциальные заказчики обращаются в «Рекламное агентство «007»» для создания имиджа компании (или учреждения). Т.к. на рынке подобных услуг огромная конкуренция, компания нуждается в грамотной рекламной акции. Персонал агентства в виде презентации знакомит клиентов с возможностями агентства и основными идеями ведения акции»

Имитационной моделью в данном случае выступает работа агентства по созданию имиджа и рекламе. Игровой моделью является презентация, проводимая агентством для потенциальных клиентов.

**Обеспечение урока:**

• Пакет Microsoft Office.
• Подготовленный вспомогательный материал на тему здоровья в сетевой папке.
• Письменные принадлежности.
• Демонстрационный мультимедиа проектор и экран.
• Презентация к уроку «Агентство «007»».
• Творческие проекты учащихся.

**Правила игры.**

Игра проходит в форме презентации проектов и возможностей фирмы, задача которой – заинтересовать потенциальных клиентов, склонить их к выбору своих сотрудников в качестве исполнителей. Выбор осуществляется на основании результатов конкурса проектов, которые оцениваются по заранее разработанным критериям.

Игроки могут обращаться за консультацией к экспертам.

Ведущий может влиять на ход игры, участвовать в дискуссии, подавая реплики и задавая вопросы.

По окончании игры подсчитываются общие баллы, набранные за игру.

Система оценивания.

Правильность выполнения заданий оценивается по следующим критериям:

Творческий проект:

* Соответствие целям;
* Компактность структуры;
* Правильность;
* Рациональность;
* Аккуратность;
* Эстетичность.

Защита проекта:

* Ориентация в материале
* Культура речи
* Краткость
* Логичность и убедительность
* Выделение существенного
* Умение заинтересовать слушателей

Максимальное количество баллов за выполнение каждого задания – 5 баллов.

Поведение участников игры оценивается по следующим критериям:

* Взаимопомощь в группе
* Умение общаться с коллегами
* Умение организовать работу в группе
* Умение уложиться во времени при решении задач
* Умение слушать выступления своего докладчика и докладчика другой группы

За нарушение дисциплины взимаются штрафы:

* Каждое замечание ведущего или эксперта – 1 балл
* Несоблюдение правил игры – 2 балла
* Грубое нарушение – до 5 баллов

### План урока

* 1. **Этап 1: Разработка (конструирование) игры.** – Выполнен до начала урока.
	2. **Этап 2: Ввод в игру**.– 7 минут.
	3. **Физкультминутка.**- 2минуты.
	4. **Этап 3: Защита проектов.**– 20 минут.
	5. **Гимнастика для глаз.** – 2минуты.
	6. **Этап 4: Выполнение минипроектов.- 10**минут**.**
	7. **Этап 5: Анализ и обобщение.**– 4 минуты.

#### Ход урока

**Этап 1: Разработка (конструирование) игры.**

1. **Подготовительный этап** выполнен на предыдущих уроках. На них были изучены основные приёмы работы в Power Point, а также выбрана в ходе совместного обсуждения основная тема, объединяющая все творческие проекты. Было решено наиболее полно осветить работу Екимовичской школы-интерната с точки зрения здоровьесбережения, создать примеры различных документов для данной школы.
2. Диагностика учебно-воспитательного процесса и определение задач, которые предстоит решить. (Организовать защиту творческих проектов учащихся).
3. План, сценарий, ориентация участников на исполнение игровой роли.
4. Правила (условия), инструкции для команд и игроков.
5. Проблема (название) игры, формулирование общей и частной цели для групп, участников игры.
6. Разъяснение смысла игры и её программы.
7. Знакомство с правилами, условиями и регламентом.
8. Распределение ролей (групповых и личных).

**Этап 2: Ввод в игру**

1. Постановка конкретных задач, определение регламента выступлений.
2. Назначение (выборы) группы экспертов, представление игроков.
3. Разыгрывание игровой ситуации

**Генеральный директор:** - Здравствуйте, господа! Мы рады видеть вас в нашем агентстве. У нас работают высококвалифицированные специалисты, которые могут предложить новые, интересные идеи. Мы надеемся, что после просмотра представленных материалов, вы доверите нам создание образа вашей компании, и сотрудничество наше будет взаимовыгодным.

Итак, приступим. Предоставим слово нашему эксперту Ольге Юрьевне.

 **Эксперт: -** Тех, у кого это слово ассоциируется с роскошным банкетом, я горько разочарую: под презентацией (от лат. Praesento – передаю, вручаю и англ. Present - представлять) подразумевается именно передача, представление аудитории новых для неё идей, планов, разработок. Другими словами, презентация в нашем понимании – это демонстрационные материалы для почти любого более или менее публичного выступления, от доклада начальству до рекламной акции или лекции в учебном заведении. Компьютерная презентация – это файл, в который такие материалы собраны. Подобно тому, как текстовый документ состоит из страниц, файл презентации состоит из последовательности кадров, или слайдов. Эти слайды можно не только выводить на экран компьютера или специального проектора по ходу выступления, но и напечатать на бумаге или прозрачной плёнке. Достоинства такой презентации по сравнению с ворохом плакатов очевидны:

Последовательность изложения.

Презентация – это не только то, что видит и слышит аудитория, но и заметки для выступающего: о чём не забыть, как расставить акценты. Эти заметки видны только докладчику: они выводятся на экран управляющего компьютера.

*Мультимедийные* эффекты.

Слайд презентации – не просто изображение. В нём, как и в любом компьютерном документе, могут быть элементы анимации, аудио и видеофрагменты.

*Копируемость.* копии электронной презентации создаются мгновенно и ничем не отличаются от оригинала. При желании слушатели могут получить все показанные материалы.

*Транспортабельность*. Дискета с презентацией гораздо компактнее свертка плакатов и гораздо меньше пострадает от частых путешествий то на одно, то на другое «мероприятие». Более того, файл презентации можно переслать по электронной почте, а если есть необходимое оборудование – и вовсе перенести выступление в Интернет и не тратить время на разъезды.

**Генеральный директор:** - Представляем вам электронную презентацию, демонстрирующую возможности нашего агенства.

Демонстрация электронной презентации «Агентство «007 представляет…»» (Приложение 1)

**Генеральный директор:** - Наше агентство проявляет постоянную заботу о здоровье своих сотрудников и с этой целью всем будет предложена производственная гимнастика.

**Физкультминутка (видеоролик производственной гимнастики, снятый участниками при подготовке к игре)**

**Этап 3: Защита проектов**

**Генеральный директор:** - А сейчас, господа, мы рады предложить Вам проекты, разработанные нашими специалистами и представленные на ваше рассмотрение. В них отражены различные точки зрения на имидж Вашей компании. Выбирать Вам, для этого у Вас имеются оценочные листы на все проекты.

- Первым будет представлен проект «В школу – с улыбкой!». Проект представляет Пономарёв Никита Викторович. (Приложение 2)

(Просмотр и защита презентации.)

**Генеральный директор:** - Далее Вашему вниманию будет представлен проект «Некогда болеть! И точка!». Слово предоставляется Новиковой Анастасии Валентиновне.

(Просмотр и защита презентации.)

**Генеральный директор:** - Третий проект называется «У Вас есть пять причин выбрать Екимовичскую школу-интернат…». Послушаем Кузмицкую Екатерину Васильевну.

(Просмотр и защита презентации.)

**Генеральный директор:** - **Поскольку глаза наших сотрудников, как и их умы, ценятся нами на вес золота, то чтобы сохранить зрение, предлагаем выполнить гимнастику для глаз.**

**Гимнастика для глаз (выполняется детьми самостоятельно)**

1. **И.п.** – сидеть в расслабленном состоянии с закрытыми глазами 10-15с.
2. **И.**п. **–** сидеть с закрытыми глазами. Не открывая глаз, круговые движения глазными яблоками, по 2-3раза в каждую сторону.
3. **И.**п. – сидя. 1- с напряжением закрыть глаза (зажмурить). 2 – раскрыть глаза и посмотреть в даль. Повторить 3-5раз. Посидеть с закрытыми глазами 10-15с.

**Генеральный директор:** - Господа! Пока Вы принимаете решение, какой проект предпочесть, сотрудники фирмы подготовят небольшие сувениры для вас с надеждой на будущее плодотворное сотрудничество. А вам мы предлагаем посмотреть проект подготовленный сотрудниками нашей фирмы по заказу учителя информатики для уроков компьютерной графики в начальных классах.

**Этап 4: Выполнение минипроектов**

Создание календарей с видами школы и её координатами.

**Этап 5: Анализ и обобщение**

1. Оценка игры экспертами. (Всем посетителям и участникам игры раздаются оценочные листы, в которых проставляются баллы каждому выступающему. На основании этих баллов выставляются оценки, происходит выбор специалиста, который будет работать над будущим проектом)
2. Вывод из игры. (Делает учитель) «Вот и подошла к концу наша игра. Все вы серьёзно отнеслись к своим ролям. Вы почувствовали, какие нужно приложить усилия, чтобы в условиях нынешней жизненной гонки и конкуренции выглядеть достойно, быть настоящим профессионалом своего дела. Но эта игра не только позволила проявить ваши умения, но и показала, сколько делается в нашей школе для сохранения и укрепления вашего здоровья. А ещё дала понять, что какой бы успешной ни была компания, все её успехи сойдут на нет без заботы о здоровье сотрудников».
3. Анализ и рефлексия. (А сейчас, ребята, я прошу выбрать из имеющихся у вас цветных кружков тот, который более всего соответствует вашему настроению после урока. Покажите их мне.)

Схема подготовки игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап подготовки игры** | **Разработка игры** | * Разработка сценария;
* План деловой игры;
* Общее описание игры;
* Инструктаж;
* Материальное обеспечение.
 |
| **Ввод в игру** | * Постановка проблемы и цели;
* Условия игры;
* Регламент и правила;
* Распределение ролей;
* Формирование групп;
* Консультации.
 |
|  |  |  |
| **этап проведения игры** | **Групповая работа над заданием** | * Работа с источником;
* Тренинг;
* Мозговой штурм;
* Работа с игротехником.
 |
| **Межгрупповая дискуссия** | * Выступления групп;
* Защита результатов;
* Правила дискуссии;
* Работа экспертов.
 |
|  |  |  |
| **этап анализа и обобщения** |  | * Выход из игры;
* Анализ и рефлексия;
* Оценка и самооценка работы;
* Выводы и обобщения;
* Рекомендации для дальнейшей работы.
 |

**Критерии оценивания участников деловой игры**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**(**фамилия участника игры**)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Критерии оценивания** | мах |  |
| Соответствие представленного материала теме урока | 5 |  |
| Раскрытие темы | 10 |  |
| Использование информационных технологий в выступлении | 5 |  |
| Артистичное исполнение своей роли | 10 |  |
| Итого: | **30** |  |

30 – 27 баллов «5»

26 – 22 баллов «4»

21 – 15 баллов «3»

**Критерии оценивания презентаций на тему**

**«ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ШКОЛЫ»**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(фамилии учащихся, создавших презентацию)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Критерии оценивания** | **мах** |  |
| Оформление презентации | **10** |  |
| Содержание | **90** |  |
| Оригинальность | 30 |  |
| Понимание основ здоровьесбережения | 30 |  |
| Собственное мнение по поводу деятельности школы | 30 |  |
| **Итого** | **100** |  |

100 – 90 баллов – оценка «5»;

89 – 70 баллов – оценка «4»; \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

69 – 50 баллов – оценка «3». (Фамилия эксперта, оценивающего презентацию)