МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ

СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«СТАВРОПОЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРОВЕДЕНИЮ

УРОКА – ДЕЛОВАЯ ИГРА

ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ

08.02.01 СТРОИТЕЛЬСТВО И ЭКСПЛУАТАЦИЯ ЗДАНИЙ И СООРУЖЕНИЙ

Ставрополь, 2016 г.

Методические рекомендации по разработке и проведению урока – деловая игра по специальности 08.02.01 Строительство и эксплуатация зданий и сооружений.

Автор: Терехова Людмила Владимировна - преподаватель профессиональных модулей ГБПОУ СГПК

В методических рекомендациях отражена методика организации и проведения уроков - деловая игра , как инновационной формы обучения. Дана классификация, цель, структура и содержание. Приведен пример подготовки и проведения урока – практическое занятие в форме деловой игры. В приложении дан план - конспект урока – деловая игра, презентация для самостоятельной подготовки студентов к уроку, презентация - отчет студентов с фотографиями о проделанной практической работе на объекте учебной практики при выполнении штукатурных работ по ПМ.05 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих (13450 Маляр, 19727 Штукатур)

Методическая разработка предназначена для преподавателей и мастеров производственного обучения колледжа и других образовательных учреждений.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

1. Деловая игра - ведущая форма квазипрофессиональной деятельности.

2. Классификация педагогических игр, как инновационной формы обучения.

3. Методика организации и проведения урока в форме деловой игры:

3.1 Разработка урока деловая игра « Планёрка на строительном объекте»

Заключение

Список литературы

Приложение

# Введение.

« Единственный путь, ведущий к знанию, - это деятельность», - писал Б.Шоу. Наиболее прочное усвоение студентами знаний, умений, навыков происходит в ходе деятельности, т.е. знания – это инструмент, студенты должны их применять, искать условия и границы применимости, преобразовывать, расширять и дополнять, находить новые связи и соотношения.

# В современной системе профессионального образования в качестве приоритетного направления рекомендован компетентностный подход к подготовке будущего специалиста. Одним из приоритетных направлений реализации данного подхода является контекстное обучение, в рамках которого организуется квазипрофессиональная деятельность будущих специалистов. Префикс "квази" означает: "мнимый, ненастоящий" или "похожий, подобный". Вот и подумайте, что может означать слово "квази-профессиональный". Это близко к имитации профессиональной деятельности или - полупрофессиональная деятельность. В соответствии с современными требованиями к профессиональной подготовке будущих специалистов строительного профиля , выделяются три группы профессиональных компетенций : - компетентности, относящиеся к самому себе как личности, как субъекту жизнедеятельности; - компетентности, относящиеся к взаимодействию человека с другими людьми; - компетентности, относящиеся к деятельности человека, проявляющиеся во всех ее типах и формах.

Для реализации компетентностного подхода в системе подготовки современных специалистов строительного профиля , особенно актуальной является внедрение в образовательный процесс инновационных педагогических технологий, направленных на формирование у будущих специалистов строительного профиля опыта реализации знаний, умений и навыков, способов программирования действий и принятия решений, ценностно-смысловых отношений к деятельности, выраженных в поступочной деятельности, эмоционально волевой регуляции социального и профессионального взаимодействия. Для реализации выше указанной цели наиболее адекватной, на мой взгляд, является квазипрофессиональная технология обучения (Вербицкий А.А., 2004). Необходимость внедрения в образовательный процесс квазипрофессиональной технологии обусловлена не только современными требованиями, но и тем фактом, что, как показал опыт наблюдения за студентами в период производственной практики, они испытывают значительные затруднения при выполнении производственных заданий. В разработку данной технологии были положены следующие психолого педагогические принципы (Баннов И.И., Мульдаров В.К., 2006): принцип имитационного моделирования условий профессиональной деятельности, принцип совместной деятельности, диалогического общения, проблемности и двуплановости. Использование данных принципов при организации квазипрофессиональной деятельности студентов формирует педагогические условия, при которых студенты, вступая в условно-реальные отношения друг с другом, приобретают опыт познавательной и профессиональной деятельности и социальных отношений..

1. Деловая игра - ведущая форма квазипрофессиональной деятельности, это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту. Модель данных уроков включает в себя следующие технологические уровни:

1. Уровень целеобразования, в котором отражены цель обучения (формирование ключевых профессиональных компетенций) и ожидаемые результаты обучения (овладение специалистом профессиональными компетенциями, сокращение периода адаптации к профессиональной деятельности).

2. Отбор содержания учебного материала: включает в себя межпредметный блок, предполагающий использование студентами основ знаний по общепрофессиональным дисциплинам, а также предметный блок, основанный на базовых положениях теории и методики преподавания профессиональных модулей.

3. Процессуальный уровень, включающий в себя два блока. Первый блок отражает деятельность преподавателя, который осуществляет блочно-модульное структурирование учебного материала и форм проведения занятий (лекции; каскады моделей уроков), а также подготовку программно-методического обеспечения (УМК, подбор литературы, видео-мультимедиа средств). Второй блок отражает деятельность студентов: они осуществляют самостоятельную работу по изучению и организации образовательного процесса, организуют, разрабатывают и реализуют уроки в группе и в период учебной и производственной практики;

4. Диагностический уровень. На этом этапе осуществляется диагностика эффективности используемой модели.

Сущность квазипрофессиональной технологии заключается в том, что параллельно с традиционными занятиями по профессиональным модулям нами последовательно организовывались и проводились уроки- конференции, уроки-викторина, уроки-экскурсии. Деятельность может носить характер ролевой игры, когда один студент играет роль «учителя», а остальные - роль «учащихся». Все уроки снимались на видео, а в качестве средства оценки служила рейтинговая оценка, которая формировалась в ходе анализа деятельности «учителя» совместно группой и учителем.

Ценность данной технологии заключается в том, что в ее основу положены операционально-деятельностные, личностно-мотивационные и оценочные компоненты деятельности. В форме квазипрофесиональной деятельности в студенческой аудитории моделируются условия, имитирующие как содержание, так и динамику производственного процесса, а, соответственно, прежде всего, отношения в системе учитель – ученик. Квазипрофессиональная игра имитирует не только предметное, но и социальное и психологическое содержание реального урока, задает целостный контекст его деятельности. Активные методы и формы позволяют студенту выполнять квазипрофессиональную деятельность, несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. В этой деятельности он актуализирует «абстрактные по своей природе» знания для подготовки и принятия решения, разработки проектов, моделей. При данном обучении применяются следующие принципы: последовательного моделирования в формах учебной деятельности студентов целостного содержания и условий профессиональной деятельности будущего специалистов, связи теории и практики, совместной деятельности, активности личности, проблемности, единства обучения и воспитания.

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой модели означает, что разработчик закладывает в игру не «препарированные» задачи, а систему учебных заданий в форме конкретных производственных ситуаций. Эти ситуации могут содержать противоречивые, избыточные, неверные данные, взаимоисключающие альтернативы, требования преобразовать ситуации в соответствии с определенными критериями, найти недостающую информацию. В процессе игры студент должен: провести анализ этих ситуаций; вычленить проблему; разработать способы и средства ее решения; принять само решение и убедить других в его правильности; осуществить соответствующие практические действия.

Принцип диалогического общения - необходимое условие игры. Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре. Реализация принципа диалогического общения обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями участников, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли. Принцип двуплановости игровой деятельности означает, что во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой - развитие реальных личностных характеристик специалиста. «Серьезная» деятельность обучающегося по развитию этих характеристик реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не бояться ошибки. Каждый из сформулированных принципов как бы дополняет и развивает другие. Деловая игра позволяет реализовать следующие основные педагогические функции: формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике; приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений; развитие профессионального теоретического и практического мышления; формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

2. Педагогические игры можно классифицировать по следующим принципам: а) по целям применения: обучающие (познавательные, творческие, обобщающие), воспитывающие, развивающие (коммуникативные, социальные и др.), контролирующие; б) по особенностям методики и технологии их организации: предметные, сюжетные, ролевые, эвристические, имитационные, деловые; в) по уровню проблемности: тренинговые, репродуктивные, творческие; г) по коммуникативному взаимодействию: индивидуальные, парные, групповые, коллективные; д) по применению технических средств: тренажерные, компьютерные и др.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме проведения занятий происходит по следующим направлениям: – дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; – учебная деятельность подчиняется правилам игры; – учебный материал используется в качестве ее средства. Игровые технологии относятся к игровому обучению, в основу классификации которого положены два признака: наличие модели (предмета или процесса деятельности) и наличие ролей (характер общения обучаемых). По признаку воссоздания (имитации) профессиональной деятельности, ее модельного представления все технологии активного обучения делятся на имитационные и неимитационные.

3. Методика организации и проведения урока в форме деловой игры.

В своей педагогической деятельности на уроках междисциплинарных курсов профессиональных модулей при проведении практических занятий использую игровые технологии с целью формирования у будущих специалистов целостного представления об их профессиональной деятельности. Применяя имитацию профессиональной деятельности осуществляется связь теории и практики, совместной деятельности, воспитывается активная личность, решаются проблемные ситуации, осуществляется единство обучения и воспитания. В процессе обучения выделяются три базовые формы деятельности обучаемых и множество переходных от одной базовой формы к другой. К базовым формам деятельности относятся: учебная деятельность академического типа - лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа, квазипрофессиональная деятельность - деловые игры, игровые формы занятий, учебно-профессиональная деятельность -научно-исследовательская работа, производственная практика, дипломное проектирование. В качестве переходных от одной базовой формы к другой выступают различные формы: лабораторно-практические занятия, имитационное моделирование, анализ конкретных производственных ситуаций, разыгрывание ролей, спецкурсы и спецсеминары. Все это в своем системном качестве составляет технологию знаково-контекстного обучения. По убеждению А.А. Вербицкого, такая технология позволяет преодолеть одно из ярких противоречий профессионального образования - формы организации учебно-познавательной деятельности студентов неадекватны формам профессиональной деятельности специалистов. Принцип диалогического общения - необходимое условие игры. Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре. Реализация принципа диалогического общения обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями участников, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли. Принцип двуплановости игровой деятельности означает, что во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой - развитие реальных личностных характеристик специалиста. «Серьезная» деятельность обучающегося по развитию этих характеристик реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не бояться ошибки.

Каждый из сформулированных принципов как бы дополняет и развивает другие. Деловая игра позволяет реализовать следующие основные педагогические функции: формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике, приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений, развитие профессионального теоретического и практического мышления, формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации. В основе имитационных технологий обучения лежит воспроизведение или имитационно-игровое моделирование профессиональной деятельности, происходящих в реальной системе. Под проблемной ситуацией понимается событие, которое включает в себя противоречие (конфликт) или вступает в противоречие с окружающей средой. Существуют следующие виды проблемных ситуаций: 1. Ситуация - иллюстрация. На конкретном примере из практики демонстрируются закономерности и механизмы тех или иных социальных процессов и поступков, негативные или позитивные следствия действий людей, должностных лиц, значение и роль каких-либо фактов, условий и обстоятельств. 2. Ситуация - оценка. Учащимся предлагается описание конкретного события и принятых мер. Их задача - оценить источники, механизм, значение и следствие ситуации и принятых мер или действий должностного лица, руководителя или трудового коллектива. 3. Ситуация - упражнение. В данном случае анализ ситуации требует от учащихся обращения к специальным источникам информации, литературе, справочникам, проведении расчетов, измерений и т.д. Концептуальные представления о деловой игре (как форме знаково-контекстного обучения) обусловили структурную схему деловой игры. Мной используется структурная схема деловой игры по В.В. Вербицкому. Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности и задает предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов. Необходимо помнить, что отнюдь не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования. Отбирается то, что достаточно сложно, что содержит в себе проблемность. Цели игры, - один из сложных структурных компонентов. Задаются цели педагогические (цели обучения и воспитания, дидактические и воспитательные) и игровые. Игровые цели нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона. Они, как правило, выполняют подчиненную, служебную роль, роль средства достижения педагогических целей. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Предмет игры - это предмет деятельности участников игры. Предмет игры задается исходя из модели специалиста и представляет собой перечень процессов и явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в деловой игре и требующих выполнения профессионально-компетентных действий. В сценарии находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под «сценарием игры» понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, преподавателя и ведущего игру. В сценарии отражается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги. Графическая модель ролевого взаимодействия участников отражает количественный состав участников игры, их должностные функции, внутри групповые и меж групповые связи. Представляет структуру их взаимодействия на каждом этапе игры, а также дает представление о возможном пространственном расположении участников, имеющем существенное значение для создания игровой обстановки и управления игрой. Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре. Выбор ролевой структуры определяется объектом имитации и целями обучения, в связи с чем роли заимствуются из реальной профессиональной действительности (директор, начальник цеха, прораб, мастер, генподрядчик и т.п.), иногда задаются специальные игровые роли (скептик, «внутренний голос»), если это требуется для достижения целей создания игровой обстановки. Немаловажное значение при определении комплекта ролей и функций игроков имеет количественный состав участников и число игровых групп. Оптимальным числом участников является 25 человек( вся группа) , а в группе – 6-7. Правила игры есть норма поведения участников игры. Их основная задача - адекватно отразить в игре как реальный, так и игровой, условный план профессиональной деятельности, ее предметный и социальный контексты. Правила содержат ограничения, касающиеся ряда аспектов игры. Требования к правилам игры можно систематизировать в следующем виде: технология игры, связанная с ее содержанием; регламент игровой процедуры и ее отдельных элементов; роль и функции преподавателей, ведущих игру, система оценивания; способы взаимодействия игроков; возможность введения неожиданных ситуаций. Основных правил игры не должно быть слишком много. Оптимальное количество таких правил 5-10, они должны быть представлены всей аудитории с помощью плакатов или технических средств. Более конкретные, тактические правила игры могут специально не выделяться, а быть представленными в других структурных звеньях деловой игры (комплект ролей и инструкции игрокам, система игровых оценок, графическое представление игры и т. п.) или формулироваться в виде перечня вопросов, требующих принятия решений в процессе подготовки и проведения игры. Правила должны быть тесно взаимосвязаны со структурными элементами игры и, прежде всего с системой оценивания и инструкциями игрокам. Система оценивания в деловой игре выполняет функции контроля и самоконтроля. Выбирая систему оценивания, необходимо определить следующие вопросы: что оценивать, кто и как это будет делать, в каких единицах оценивать? Функции оценивания могут выполнять преподаватель (он представляет оценку деятельности групп и игроков, как по критериям, так и в свободной форме), а также сами игроки. Это могут быть непосредственно исполнители либо представители ролей - эксперты, аналитики, представители заказчика.

Схема-методика проведения игры:

1.Определение цели игры.

2.Составление плана игры: выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета), разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации. 3.Знакомство участников с правилами и требованиями игры. Создание у них мотивационной базы. 4.Организация игрового цикла: подготовка к игре, знакомство участников с проблемной ситуацией, актуализация опорных знаний и опорных действий участников, формирование игровых команд (микрогрупп), выбор лидеров команд, распределение ролей в командах, выбор игровых органов проверки или контроля. 5. Проведение игры: ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием, выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения), коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения, разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. В методическое и техническое обеспечение деловой игры, как правило, включают: проект деловой игры, сценарий, методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры; набор различных форм бланковой и другой документации; перечень технических средств для деловой игры; программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение. В структуру игры как деятельности личности входят этапы: целеполагания, планирования, реализации цели, анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими; - игровые действия как средства реализации этих ролей; - игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными; - реальные отношения между играющими; - сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Разновидностью игровых уроков являются инновационной игры, организация и проведение которых напоминает технологию проблемно-деловой игры. В ней принимают участие реально существующие группы работников какой-либо организации или выборные лица. В нашем колледже на базе ресурсного центра мы обучаем студентов новым современным технологиям и материалам в строительстве. Современное строительство невозможно без применения сухих строительных смесей. Необходимы новые материалы, способные качественно улучшить состояние старых фасадов городов и внутренние интерьеры помещений. В ресурсном центре проводятся мастер – классы и семинары – практикумы как нами педагогами и мастерами производственного обучения , так и работниками различных строительных фирм и компаний. Компания КРЕПС также сотрудничает с нашим колледжем. Мы изучаем продукцию компании не только по каталогам и презентациям, но и практически применяем при прохождении студентами учебной и производственной практики, когда производим отделку помещений. Вот поэтому один из практических уроков я провела в форме деловой игры, с использованием полученных знаний студентов на предыдущих курсах при изучении профессионального модуля «Штукатурные работы» и на семинаре- практикуме, который провела компания КРЕПС. 3.1 Разработка урока деловая игра « Планёрка на строительном объекте»

Министерство образования и молодежной политики Ставропольского края

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Ставропольский государственный политехнический колледж»

«Одобрено» «Рассмотрено»

Учебно-методическим советом на заседании МК «Архитектуры и строительства»

ГБПОУ СГПК

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/М.А. Неретина./ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Л.В. Терехова/

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_ г. «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г.

Деловая игра

« Планёрка на строительном объекте»

Автор – разработчик: Терехова Л.В.,

преподаватель высшей категории

Ставрополь, 2016 г.

# План урока № 85

# практическое занятие в форме урока - деловая игра

« Планёрка на строительном объекте»

Дата проведения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Группа№ 302 ка

Курс -3

Специальности:

08.02.01 Строительство и эксплуатация зданий и сооружений;

Преподаватель: Терехова Л.В.

Профессиональный модуль (ПМ): ПМ02. Выполнение технологических процессов при строительстве, эксплуатации и реконструкции строительных объектов.

Междисциплинарный курс: МДК.02.0.1. Организация технологических процессов при строительстве, эксплуатации и реконструкции строительных объектов.

Тема раздела 1.5 Организация и выполнение строительно-монтажных работ.

Работы по устройству отделочных покрытий. Область применения штукатурных работ.

Тема урока (практическое занятие): Подсчёт объёма работ и расхода материалов для оштукатуривания внутренних стен и перегородок кирпичного жилого дома.

Продолжительность урока: 1 час 30 минут

Формируемые профессиональные компетенции:

ПК2.1 Организовывать и выполнять подготовительные работы на строительной площадке.

ПК 2.2. Организовывать и выполнять строительно-монтажные, ремонтные и работы по реконструкции строительных объектов.

Вид занятия: практическое занятие в форме деловой игры

Цели занятия:

воспитательная – создать условия для воспитания личностных качеств - организованности, ответственности, умения сосредотачиваться, дискутировать, логически мыслить, принимать решения, проявлять творческую инициативу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;

образовательная – создать условия для активизация и закрепление знаний студентов, приобретенных при изучении профессионального модуля, практического опыта работы с документацией строительного участка, выработка навыков анализа создавшегося положения, принятия практического решения и планирования хода действий, приобретение опыта делового общения;

развивающая – создание условий для проявления познавательной активности: развития навыков самостоятельной работы с источниками информации, инструментами и технологиями, мыслительной деятельности при планировании, анализе, синтезе, структурировании, самоанализе, рефлексии; развитие навыков коллективного принятия решений в условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества, развитие профессиональной самостоятельности и творческого поиска в ходе выполнения задания.

Методическая цель: формирование общих ключевых компетенций:

выпускник должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые

методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их

эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 10. Внедрять инновационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 11. Понимать значимость соблюдения требований ОТ и ПБ, ИСМ, обеспечивать безопасные условия труда на рабочем месте.

Тип урока:  практическое занятие в форме деловой игры - урок закрепления и совершенствования знаний, умений и навыков.

Технологии обучения: открытая игровая технология развивающего обучения и воспитания.

Методы и приемы обучения: имитационный метод группового решения практического задания, анализа, рефлексии полученного результата, с использованием информационных, компьютерных, объяснительно-иллюстративных приёмов обучения, метод обучения в сотрудничестве, частично-поисковый метод, видеометод, фронтальная беседа.

Самостоятельная работа студентов на занятии:

выполнение комплексной ситуационной производственной задачи -практической работы по подсчёту объёма работ и расхода материалов для оштукатуривания внутренних стен и перегородок кирпичного жилого дома, выбор материала, анализ принятого решения.

Формы деятельности: бригадно – групповая, практическая.

Место проведения: учебный кабинет – лаборатория № 205

Материально – техническое оснащение урока:

Оборудование:

компьютер, проектор, интерактивная доска

Сборники 0-40; «Справочник инженера строителя. Расход строительных материалов. Общестроительные и отделочные работы» Зинеев Л.А; исходная информация – рабочие документы по объекту; типовые инструкционно - технологические карты на штукатурные работы, каталоги продукции КРЕПС, карточки распределения ролей участников; права и обязанности команд; правила игры; ручки, карандаши, ластики, микрокалькуляторы, презентация (Power Point Presentation),

плакаты, учебники - вербальные средства обучения: М.П. Зимин, С.Г.Арутюнов ; Г.К.Соколов

Междисциплинарные связи:

профессиональный модуль ПМ.05 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих ( штукатур),

материаловедение, охрана труда, ПМ.01 Участие в проектировании зданий и сооружений ( разделы : архитектура, строительные материалы), информационные технологии в профессиональной деятельности, проектно-сметное дело, правовое обеспечение профессиональной деятельности, математика.

Подготовительный этап.

1. Внеурочная самостоятельная работа студентов.

1.1. Самостоятельная работа студентов:

- повторение темы урока № 82 Работы по устройству отделочных покрытий. Штукатурные работы, раздела 1.5 Организация и выполнение строительно-монтажных работ, МДК.02.01. Организация технологических процессов при строительстве, эксплуатации и реконструкции строительных объектов,

ПМ.02 Выполнение технологических процессов при строительстве, эксплуатации и реконструкции строительных объектов; темы уроков «Технология штукатурных работ» МДК05.01 Технология отделочных работ, ПМ.05 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих (13450 Маляр, 19727 Штукатур);

- изучение и анализ продукции компании КРЕПС по каталогу и презентации;

- анализируя информацию, представленную в презентации КРЕПС и беседу с преподавателем ответить на вопросы (см. в приложении 1)

2. Урочная деятельность – подготовка студентов к проведению урока- деловая игра.

2.1. Общий инструктаж участников деловой игры преподавателем.

2.2. Проведение урока контроля знаний для проверки готовности студентов к проведению основного этапа деловой игры (см. приложение №2 Перечень вопросов для проверки готовности студентов к проведению основного этапа деловой игры , приложение №3 Контрольная работа) . Для контроля знаний для проверки готовности студентов провожу тестирование в программе

Май Тест Студент (приложение тестов №4)

Игровая ситуация.

Проводиться планёрка на строительном объекте жилого дома ЗАО «Строитель», которая является генподрядной строительной организацией. Согласно линейно-функциональной схеме управления в ЗАО «Строитель» три строительных участка № 1, 2 и 3. Для выполнения отделочных работ на объекте они нанимают субподрядную организацию ООО фирма «Созидатель». По заявке заказчика, после согласования с проектной организацией было принято решение выполнить отделку здания с применением новых сухих строительных смесей компании КРЕПС. В соответствии со своими должностными обязанностями участники планёрки должны выполнить соответствующие расчёты по объёму работ, определить материально- технические ресурсы и принять решение по заявке заказчика. В соответствии с «Положением о премировании работников ЗАО «Строитель» инженерно-технические работники могут получить месячную премию при выполнении участком производственного задания, соблюдении графика производства работ, отсутствии нарушений техники безопасности, брака, перерасхода строительных материалов и своевременной сдаче отчетности вышестоящему подразделению.

Состав участников игры.

Генеральный директор ЗАО «Строитель»- преподаватель

Строительный участок №1 (бригада № 1 студенты группы):

начальник участка – старший прораб - студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

прораб- студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер- студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Строительный участок №1 (бригада № 2 студенты группы):

начальник участка – старший прораб - студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

прораб- студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер- студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Строительный участок №1 (бригада № 3 студенты группы):

начальник участка – старший прораб - студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

прораб- студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер- студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Представители субподрядной организации ООО « Созидатель» студенты группы :

Руководитель субподрядной организации « Созидатель» - мастер производственного обучения

Прораб - студент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мастер - студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Бригадир- студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Производственно-технический отдел ( генеральный директор ) , экспертная группа - студенты

Ход деловой игры.

1. Организационный момент (2 мин.)

* приветствие;
* проверка присутствующих и готовности студентов к проведению занятий;
* проверка готовности аудитории;
* сообщение целей занятия, формулирование цели занятия совместно с обучающимися, знакомство с правилами и требованиями игры, создание мотивационной базы.

2. Мотивация (3 мин.)

- организация игрового цикла: подготовка к игре, знакомство участников с проблемной ситуацией,

- актуализация опорных знаний и опорных действий по пройденному материалу (объясните с какой целью выполняют отделочные работы).

3. Объяснение нового материала (70 мин.) Проведение деловой игры

3.1 Вопросы для актуализации опорных знаний: (базовых, как подводка к освоению новых знаний, с использованием домашней самостоятельной работы студентов)

- Назовите виды отделочных работ в строительстве?

- На каком этапе строительства выполняются отделочных работ?

- В чём отличительная особенность штукатурных работ?

- В чём преимущества сухих строительных смесей компании КРЕПС?

3.2. Сообщение темы, целей и плана практической работы.

3.3 Инструктаж и самостоятельная работа участников деловой игры:

- разъяснение содержания производственной ситуации, ее целей и задач – 3 мин.

- формирование игровых команд, выбор лидеров - начальников, прорабов , распределение ролей в бригаде , общий инструктаж участников деловой игры преподавателем – 3 мин.

3.4 Самостоятельная работа ИТР стройучастков (учебно-творческих бригад) по выполнению практических заданий, ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием, коллективное обсуждение решения производственных задач : подсчёт объёма работ и расхода материалов для оштукатуривания внутренних стен и перегородок кирпичного жилого дома, подбор строительных материалов, заполнение таблиц, подготовка отчёта по участку. – 50 мин.

3.5. Представление отчетов по участкам производственно-техническому отделу ( генеральному директору ) выступления лидеров команд по принятому коллективному решению - 10 мин.

4. Заключительный этап – 10 мин

4.1. Подведение итогов занятия (анализ и оценка успешности достижения цели, результативность занятия и рефлексия) - обсуждение представленных командами вариантов решения ситуационных задач, коллективное оценивание команд, анализ и выработка практического решения, презентация субподрядной организации « Созидатель» с производственной практики по выполнению штукатурных работ с применением сухих строительных смесей компании КРЕПС, разбор игры.

5. Задание на дом, инструктаж по его выполнению (2 мин.) 1. ДЛ 37: с.312-322, ДЛ 16: с.461-475, ОЛ4:с.429-436, ОЛК изучить.

Примечания:

приняты сокращения в перспективно - тематическом планировании

ОЛ – основная литература: №4.Соколов Г.К. Технология и организация строительства - М.: Академия, 2009 , ДЛ - дополнительная литература №16.Соколов Г.К., Филатов В.В. Контроль качества выполнения строительно-монтажных работ. - М.: Академия, 2009, ОЛК – опорно-логический конспект.

Заключение

Игра - это неотъемлемая часть человеческой жизни. Сравнительно недавно в нашу жизнь вошли деловые игры. Деловая игра имитирует реальную жизнь, реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Актуальность выбранной темы мы видим в том, что, во-первых, деловая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, это эмоциональная опора личности, в-третьих, как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

В настоящее время деловую игру можно рассматривать и как область деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование обще учебных умений дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций. Преимуществами игровых технологий являются: · активизация и интенсификация процесса обучения;· воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;

· гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных); · моделирование практически любого вида деятельности. Положительными сторонами такого обучения выступает высокая *скорость*приобретения знаний, умений и навыков, *прочность* усвоения приобретенного опыта, *отсутствие барьеров* к его использованию в практических ситуациях жизни и деятельности, *командный дух* или высокая сплоченность группы.

В целом деловые игры используются ради достижения всех или некоторого числа из перечисленных ниже целей:

* формирования познавательных и профессиональных мотивов и интересов участников игры;
* развития системного мышления специалистов, включающего целостное понимание природы, общества, процессов и явлений, происходящих в них, связующих их отношений, своего места в мире;
* формирования целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
* обучения коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
* воспитания ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
* обучения участников методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

## 

Список литературы

1. Вербицкий, А. А. Компетентностный подход в теории контекстного обучения / А. А. Вербицкий // Материалы методологич. семинара «Россия в болонском процессе: проблемы, задачи, перспективы». – М. : [б.и.], 2004.  
2. Зимняя, И. А. Ключевые компетентности, как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании / И.А. Зимняя // Материалы методологич. Научно-теоретический журнал «Ученые записки», №10(32) – 2007 год 52 семинара «Россия в болонском процессе: проблемы, задачи, перспективы». – М. : [б.и.], 2004.  
3. Зязина, Т. В. Квазипрофессиональные технологии обучения в подготовке будущих педагогов / Т. В. Зязина // Проблемы научной организации образовательного процесса в медицинском вузе : материалы 1 межрегион. науч-практ. конф. – Воронеж : Изд-во ВГМА, 2006.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1.

Домашняя самостоятельная работа студентов при подготовке к уроку

Задание 1.

Анализируя информацию, представленную в презентации КРЕПС, изучив продукцию КРЕПС по каталогу и беседу с преподавателем ответить на вопросы:

1. Какие виды работ относятся к отделочным ?
2. Что Вы знаете о компании КРЕПС?
3. Какие сухие строительные смеси предлагает компания КРЕПС ?
4. В чем преимущества сухих строительных смесей предлагаемых компанией КРЕПС?
5. Назовите сухие строительные смеси компании КРЕПС для внутренней отделки помещений, их отличительные особенности.



Приложение 2.

Задание 2.

Для закрепления изученного материала ответим на вопросы:

1. Из каких компонентов состоит штукатурный раствор?
2. Чем отличается виды штукатурок: простой, улучшенной, высококачественной?
3. Что такое провешивание поверхности и с помощью каких инструментов его выполняют?
4. Что такое поточно-расчлененный метод производства штукатурных работ?
5. Как производится крепление листов сухой штукатурки к поверхности стен?
6. Какие работы должны быть завершены до выполнения штукатурных работ?
7. Назовите технологические операции при выполнении штукатурных работ?
8. Перечислите инструменты и приспособления, необходимые для выполнения штукатурных работ?

Приложение 3.

Контрольная работа

Вариант 1.

1. Задача: Подсчитайте расход материалов на высококачественное оштукатуривание кирпичных стен кабинета

Дано:

Размеры кабинета – длина 6 м, ширина 5 м, высота 3 м

Размеры оконных проёмов – ширина 1,5 м, высота 2м

Размеры дверного проёма – ширина 1м, высота 2 м

Количество оконных проёмов 2 шт

Количество дверных проёмов 1 шт

Расход раствора на высококачественное оштукатуривание 1м2 поверхности равен 0,017м 3 (по справочнику)

Расход сухой смеси Ротбанд на оштукатуривание 1м2 поверхности слоем толщиной 10 мм равен 8,5 кг (по инструкции)

1. Карточка – задание:

1. Перечислите виды инструментов для штукатурных работ.

2. Назовите виды штукатурок.

3. Перечислите виды штукатурных слоев.

4. Опишите последовательность операций при простом оштукатуривании.

Вариант 2.

1. Задача: Подсчитайте расход материалов на высококачественное оштукатуривание кирпичных стен коридора

Дано:

Размеры коридора – длина 9 м, ширина 3 м, высота 3 м

Размеры оконных проёмов – ширина 1,5 м, высота 2 м

Размеры дверного проёма – ширина 1 м, высота 2 м

Количество оконных проёмов 4 шт.

Количество дверных проёмов 4 шт.

Расход раствора на высококачественное оштукатуривание 1м2 поверхности равен 0,017м 3 (по справочнику)

Расход сухой смеси Ротбанд на оштукатуривание 1м2 поверхности слоем толщиной 15 мм равен 12,75 кг (по инструкции)

1. Карточка – задание:
2. Какие инструменты применяют для провешивания поверхностей?
3. Какими инструментами пользуются при выполнении штукатурных работ?
4. Какие операции входят в процесс оштукатуривания для получения простой штукатурки, какова её толщина?
5. Какие операции выполняют при простой штукатурке?

Приложение 4.

ТЕСТОВЫЙ КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ.

Выберете один вариант ответа

1. Назовите толщину обрызга при нанесении штукатурного раствора?

а) 2мм;

б) 5мм;

в) 10мм.

1. Какие инструменты применяют для разравнивания раствора?

а) ковш;

б) полутерок;

в) угольник.

3. Какими инструментами, из перечисленных ниже, можно намазывать раствор на поверхность?

а) ковш;

б) сокол;

в) отвес.

4.Точность выполненной штукатурки проверяют с помощью чего?

а) правила;

б) терки;

в) мастерка.

5. Какие инструменты применяют для подготовки поверхности под оштукатуривание?

а) металлическая щетка;

б) полутерок;

в) терка.

6. Вертикальные поверхности удобнее всего, чем провешивать?

а) отвесом;

б) угольником;

в) теркой.

7. Неровности на поверхности определяют следующим инструментом:

а) шаблоном;

б) правилом;

в) лекалом.

8. Для лучшего сцепления раствора с поверхностью ее необходимо:

а) смачивать водой;

б) не смачивать водой;

в) не имеет значения.

9. При оштукатуривании внутренних откосов, раствор набрасывают сначала:

а) на верхний откос;

б) на боковые откосы одновременно;

в) не имеет значения.

10 . Швы между плитами перекрытия необходимо:

а) проконопатить на клей, смоченной в гипсовом молоке;

б) проконопатить насухо;

в) не имеет значения.

11. Допускаемое отклонение для высококачественной штукатурки составляет:

а) два просвета до 3мм;

б) два просвета до1-2мм;

в) три просвета до5мм.

12. Какое назначение имеет грунт при выполнении штукатурки:

а) создает шероховатость;

б) образует тонкую пленку;

в) выравнивает поверхность.

13. На какую толщину устанавливаются марки и маяки для выполнения высококачественной штукатурки?

а) 15мм;

б) 25мм;

в) 30мм.

14. Назовите допустимую влажность воздуха при оштукатуривании?

а) не более 20%;

б) не более 60%;

в) не более 100%.

15. Какой термин на ваш взгляд наиболее точно определяет, что такое штукатурка?

а) слой раствора на стене;

б) слой застывшего раствора на стене;

в) застывший слой раствора нанесенного на поверхность.

16. Как классифицируется штукатурка в зависимости от требований, предъявляемых к качеству отделки поверхностей?

а) простая, улучшенная и высококачественная;

б) обычная, декоративная, специальная;

в) сграффито.

17. Для какой штукатурки по категории характерны следующие операции: подготовка, провешивание, нанесение обрызг, нанесение грунта, разравнивание грунта, нанесение накрывки, затирки:

а) для простой штукатурки;

б) для улучшенной;

в) для высококачественной.

18. Из перечисленных понятий выберите, что является характерным для накрывки:

а) толщина слоя 7 мм;

б) толщина слоя 5мм;

в) толщина слоя 2мм.

19. Что относится к понятию сухая штукатурка?

а) не смачивается водой;

б) облицовка гипсовыми листами;

в) высохшая штукатурка.

20. Для чего производят провешивание поверхности?

а) для того, чтобы определить толщину штукатурного слоя в том или ином месте.

б) для того, чтобы определить горизонт поверхности.

в) для того, чтобы определить вертикаль поверхности.

21. Что собой представляют однослойные штукатурки?

а) в качестве однослойных, чаще всего применяют гипсовые штукатурки.

б) в качестве однослойных, чаще всего применяют глиняные штукатурки.

в) в качестве однослойных, чаще всего применяют известковые штукатурки.

22. Что собой представляет ГКЛ?

а) ГКЛ представляет собой шар, обклеенный картоном.

б) ГКЛ представляет собой треугольник, имеющий равные стороны.

в) ГКЛ представляет собой тонкие листы, состоящие из гипсового сердечника все плоскости, которого, кроме торцевых кромок, облицованы картоном.

23. Как готовят листы перед облицовкой?

а) листы обрывают.

б) листы раскраивают.

в) листы обламывают.

24. Каким образом отделывают швы между гипсокартонными листами?

а) Шпаклевка => грунтовка => краска.

б) Шпаклевка => армирующая лента => шпаклевка.

в) Штукатурка => шпаклевка => грунтовка.

25. Назовите три основных профиля?

а) ПД, ПР, ПП.

б) СО, СД, ПС.

в) ПП, ПН, ПС.

26. Внутренний угол в местах сопряжения (примыкания) двух стен или потолке и стены называются

а) усенком

б) лузгом

в) фасками

27. Чем срезаются бугорки и неровные поверхности при ее затирке терками?

а) лопаткой;

б) ребрами полутера;

в) полотном терки.

28. Точность выполненной штукатурки проверяют с помощью:

а) правила;

б) терки;

в) мастерка

29.  К какому виду штукатурок относится орнаментальная штукатурка?

а) к обычной,

б) к специальной,

в) к декоративной

30.Инструмент, применяемый для разравнивания внутренних углов при

     выполнении     штукатурки:

а) полутерок усеночный,

б) полутерок лузговой,

в) правило проверочное,

31. В какие штукатурки вводится слюда?

а) терразитовые штукатурки,

б) штукатурки сграфитто,

в) известково- песчаные штукатурки.

32. Поверхность фасада разбивают на захватки после:

а) при подготовке поверхности,

б) нанесения обрызга,

в) нанесение грунта.

33. Средняя общая толщина штукатурного намета при улучшенной штукатурке  составляет:

а) 7мм,

в) 15мм,

б) 12мм,

34. Инструмент, применяемый для разравнивания  штукатурного намета:

а) бучарда,

в) терка,

б) полутерок

35. Инструмент, состоящий из металлического щитка и ручки, называется

а. штукатурная лопатка

б. совок-лопатка

в. соколом

36. При работе с совком ящик с раствором устанавливают от стены на расстоянии

а. 40-50 см

б. 50-60 см

в. 80-90 см.

37. Средняя общая толщина штукатурного намета при высококачественной  штукатурке составляет:

а) 12мм.

б) 15мм.

в) 20 мм.

38. Инструмент, применяемый для разравнивания раствора на наружных

углах:

а) полутерок большой,

б) полутерок усеночный,

в) полутерок лузговой,

39. Раствор на откосах разравнивают:

а) гладилкой,

б) полутерком,

в) малкой.

40. К чему относятся дутики?

а) к простой штукатурке,

б) к дефектам штукатурки.

в) к специальной штукатурке,

Эталоны ответов

1-б

2-б

3-б

4-а

5-а

6-а

7-б

8-а

9-а

10-а

11-б

12-а

13-б

14-б

15-в

16-а

17-б

18-в

19-б

20-а

21-а

22-в

23-б

24-б

25-в

27-б

28-в

29-в

30-б

31-а

32-в

33-в

34-б

35-в

36-б

37-в

38-б

39-в

40-б

Вариант №2 Выберете один вариант ответа.

1. Средняя общая толщина штукатурного намета при улучшенной штукатурке    составляет:

а) 7мм,   в) 15мм,

б) 12мм,   г) 20мм.

2.  Инструмент,  применяемый для разравнивания  штукатурного намета:

а) бучарда,     в) терка,

б) полутерок г) ватерпас.

3.  Сколько слоев штукатурного намета имеет высококачественная

штукатурка?

 а) 2,   б) 3,

в) 4,   г) 5.

4.  Название нижнего слоя драни:

а) защитный,   б) выходной,

в) простильный г) гладильный

5.  Инструмент, применяемый для разравнивания внутренних углов при    выполнении     штукатурки:

а) полутерок усеночный,  б) полутерок лузговой,

в) правило проверочное, г) ватерпас.

6.  В какие штукатурки вводится слюда?

а) каменные штукатурки,   б) терразитовые штукатурки,

в) штукатурки сграфитто,     г) известково-песчаные штукатурки.

7.  Поверхность фасада разбивают на захватки после:

     а) подготовки поверхности,   б) нанесения обрызга,

     г) нанесения накрывки. в) нанесение грунта.

8.Дрань набивается под углом:

а) 15°,   б) 25°,

в) 35°,   г) 45°.

9.   К какому виду штукатурок относится орнаментальная штукатурка?

а) к обычной,   б) к специальной,

в) к декоративной г) к защитной

10.  Название верхнего слоя драни:

а) защитный,   б) выходной,

в) простильный,   г) промежуточный.

11.Толщина обрызга при нанесении штукатурного раствора вручную:

а) 2мм;

б) 6мм;

в) 5мм.

12.Инструмент для разглаживания раствора:

а) мастерок;

б) полутерок;

в) угольник.

13.Толщина улучшенной штукатурки:

а) 10мм;

б) 15мм;

в) 25мм.

14.При набрасывании, каким инструментом штукатурный раствор наносится веерообразно?

а) сокол;

б) штукатурная лопатка;

в) ковш.

15. При набрасывании раствора, каким инструментом работает только кисть руки?

а) ковш; б) штукатурная лопатка; в) сокол.

16. Какими инструментами из перечисленных ниже можно намазывать раствор на поверхность?

а) ковш; б) сокол;

в) отвес

17.Затирочные машины применяют для:

а) затирки поверхности;

б) выравнивания поверхности;

в) набрасывания раствора.

18.Каким раствором оштукатуривают цоколь?

а) цементным;

б) известковым;

в) известково-гипсовым.

19.Чем срезаются бугорки и неровные поверхности при ее затирке терками?

а) лопаткой;

б) ребрами терки;

в) полотном терки.

20.Точность выполненной штукатурки проверяют с помощью:

а) правила;

б) терки;

в) мастерка.

21. Инструмент, применяемый для провешивания поверхности:

а) сокол, б) отвес,

в) бучарда, г) стандартный конус.

22. Средняя общая толщина штукатурного намета при высококачественной

штукатурке составляет:

а) 7 мм. б) 12мм.

в) 20 мм.

23. Инструмент, применяемый для разравнивания раствора на наружных

углах:

а) полутерок большой,

б) полутерок усеночный,

в) полутерок лузговой,

г) правило.

24. Раствор на откосах разравнивают:

а) гладилкой, б) кельмой,

в) малкой.

25.Неровности на оштукатуренной поверхности обнаруживают прикладывая:

а) полутерок,

в) гладилку, г) сокол.

Эталоны ответов:

Вариант № 2

1-б

2-б

3-в

4-в

5-б

6-а

7-г

8-в

9-б

10-в

11-в

12-а

13-б

14-б

15-а

16-б

17-а

18-а

19-б

20-а

21-б

22-в

23-б

24-в

25-а

Приложение 5.

**Практическая работа**

**Тема:** Подсчёт объёма работ и расхода материалов для оштукатуривания внутренних стен и перегородок кирпичного жилого дома.

**Задание:** Разработать элемент технологической карты на оштукатуривание внутренних стен типового этажа жилого кирпичного здания.

**Ход выполнения:**

1.Подсчёт объёмов работ ( таблица №1).

2.Выбор необходимого материала для выполнения работ из каталога КРЕПС или из опыта практической работы ( таблица №2) .

3. Подсчитать расход материала на свой объём работ ( таблица №2).

Исходные данные:

1. Рабочие архитектурные чертежи здания.
2. План типового этажа здания.
3. Типовые технологические карты на штукатурные работы.
4. Каталог продукции КРЕПС

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Наименование работ | Формула подсчета | Объём работ  в м2 |
| 1 | Общая площадь внутренних стен и кирпичных перегородок в жилых помещениях | So = S cт + 2Sпер |  |
| 2 | Общая площадь оконных и дверных проёмов | Soк =H\*Ш\*п ; Sдв=H\*Ш\*п |  |
| 3 | Площадь оштукатуриваемых внутренних поверхностей стен и перегородок типового этажа | S = S о- (Soк - Sдв) |  |

Таблица № 1(2этаж)

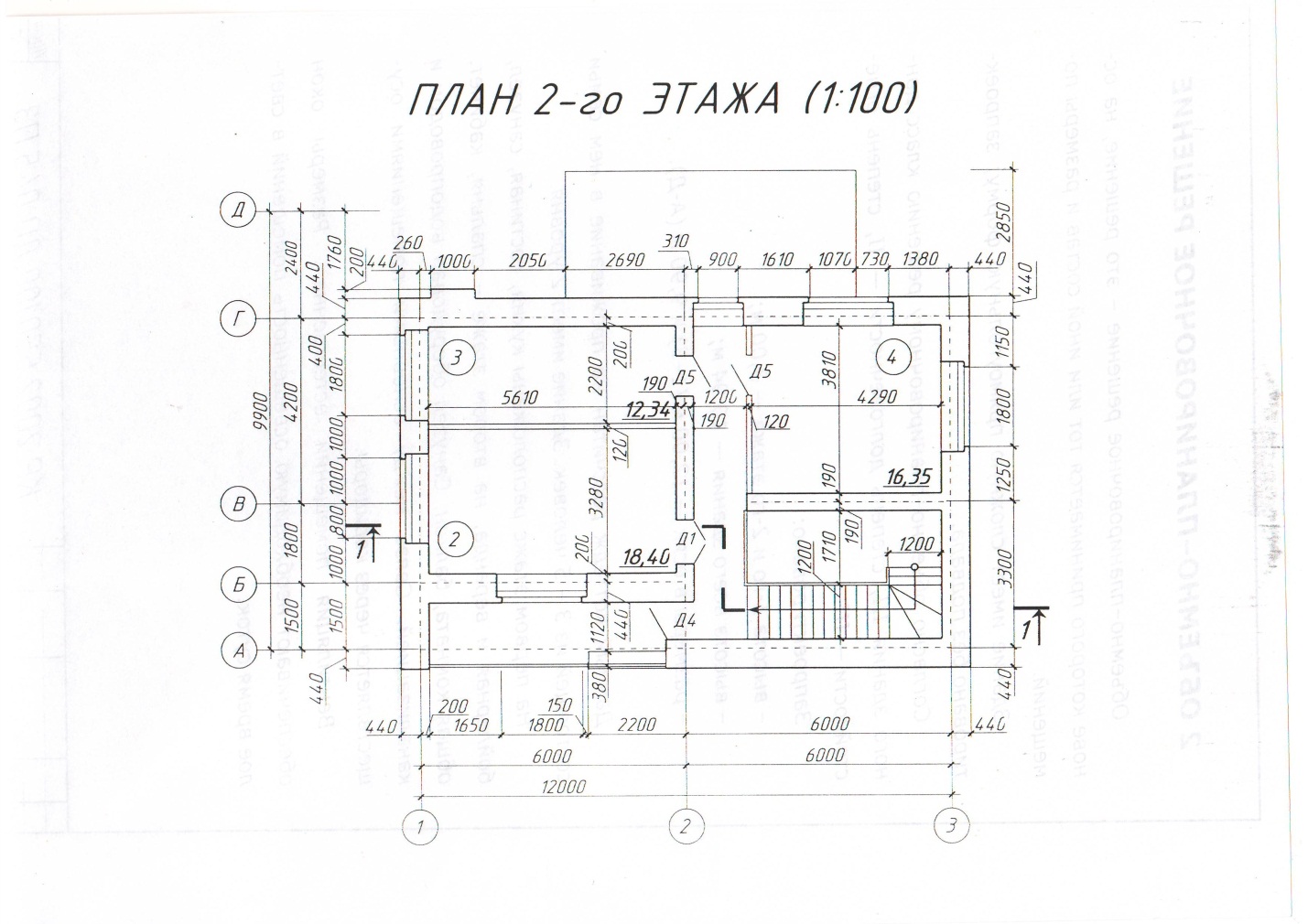
**Таблица №2 ( задание 2, 3 )**

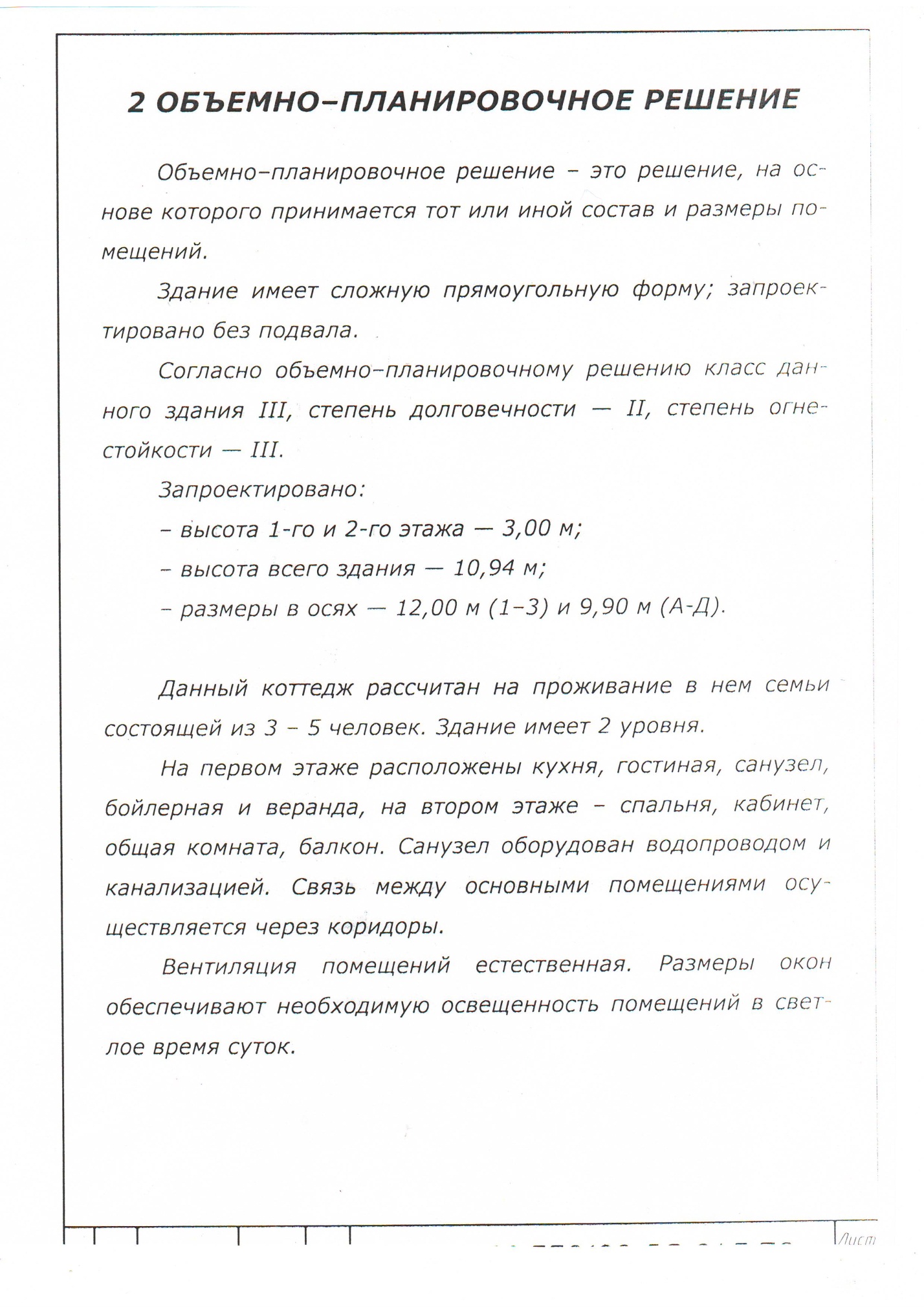
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Выбор необходимого материала из каталога КРЕПС  ( название , марка, назначение) | Расход материала ( кг /м3) | | | | |
| Норматив-  ный на 1 м2  ( кг/м2) | Толщина наносимого слоя в мм | На данный объём | | |
| Объём  в м2  ( таб.1) | Объём  в м3 | Расход материала ( кг /м3) |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
|  | | | |  |

**Приложение № 6 Оценочный лист**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Учебно-творческая**  **бригада** | **Состав бригады** | | **Практическое задание** | | |
| №  П.п. | Ф.И.О. студента | Объём работ  М2 | Материал  ( название,марка) | Расход  материала  кг/м2 |
| **Стройучасток №1** | 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| Итого | |  |  |  |
| **Стройучасток №2** | 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| Итого | |  |  |  |
| **Стройучасток №3** | 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| **Субподрядная организация** | 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| Итого | |  |  |  |

**Приложение № 7**





**Приложение 8.**

**Права и обязанности игровых команд, оценка игры.**

1. **Игровые команды имеют следующие права:**
   * коллективно вырабатывать решения (в случае разногласий окончательное решение принимает начальник участка);
   * пользоваться нормативно-справочной и методической литературой;
   * запрашивать дополнительную литературу и информацию у производственно-технического отдела;
   * коллегиально, вместе с арбитражем распределять места по результатам игры.
2. **Обязанности игровых команд:**
   * не нарушать деловую обстановку (нельзя громко разговаривать, спорить и т.д.);
   * выдерживать регламент игры;
   * обоснованно принимать решения по каждой игровой ситуации;
   * четко формулировать выводы по итогам выполненного задания.
3. **При высоком качестве выполненного задания команда получает 15 баллов (по 5 баллов за каждое задание).**
4. **За уменьшение затрат времени добавляется 1 балл.**
5. **За смысловые ошибки снимается 2 балла, за арифметические – 1 балл.**
6. **За первое место выставляется оценка «5», за второе – третье место – «4».**