

РОСЖЕЛДОР  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Ростовский государственный университет путей сообщения»  
(ФГБОУ ВО РГУПС)  
Тамбовский техникум железнодорожного транспорта  
(ТаТЖТ – филиал РГУПС)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И  
ПРОВЕДЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ**

Использование различных возможностей электронной таблицы MS Excel для  
выполнения учебных заданий.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
План проведения занятия.....	5
Заключение.....	9
Список литературы .....	10

## Введение

### Урок - ролевая игра

Специфика ролевой игры, в отличие от деловой, характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов, основу которых составляют целенаправленные действия учащихся в моделируемой жизненной ситуации в соответствии с сюжетом и распределенными ролями. Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на три группы:

- 1) имитационные, направленные на имитацию определенного профессионального действия;
- 2) ситуационные, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы - игровой ситуации;
- 3) условные, посвященные разрешению, например, учебных или производственных конфликтов и т.д.

Формы проведения ролевых игр могут быть самыми разными: воображаемые путешествия, дискуссии, на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки-суды и т.д.

Методика разработки и проведения ролевых игр предусматривает включение в полной мере или частично следующих этапов:

1. подготовительный;
2. игровой;
3. заключительный;
4. анализ результатов.

На подготовительном этапе решаются вопросы как организационные, так и связанные с предварительным изучением содержательного материала игры.

#### Организационные вопросы:

- распределение ролей;
- выбор жюри или экспертной группы;
- формирование игровых групп;
- ознакомление с обязанностями.

#### Предваряющие вопросы:

- знакомство с темой, проблемой;
- ознакомление с инструкциями, заданиями;
- сбор материала; анализ материала; подготовка сообщения;
- изготовление наглядных пособий;
- консультации.

Игровой этап характеризуется включением в проблему и осознанием, проблемной ситуации в группах и между группами. Внутригрупповой аспект: индивидуальное понимание проблемы; дискуссия в группе, выявление позиций; принятие решения; подготовка сообщения. Межгрупповой: заслушивание сообщений групп, оценка решения.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблеме, заслушивается сообщение экспертной группы, выбирается наиболее удачное решение. При анализе результатов ролевой игры определяется степень

активности участников, уровень знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры. Проведение ролевой игры, как и всякой другой, построенной на использовании имитации, связано с преодолением трудностей, заложенных в ее противоречивом характере. Противоречивость ролевой игры заключается в том, что в ней всегда должны иметь место и условность, и серьезность. Кроме того, она проводится в соответствии с определенными правилами, предусматривающими элементы импровизации. Если хотя бы один из этих факторов отсутствует, игра не достигает цели. Она превращается в скучную инсценировку в случае излишней регламентации и отсутствия импровизации или в фарс, когда играющие утрачивают серьезность и их импровизации носят абсурдный характер.

## План проведения занятия

Тема: «Использование различных возможностей электронной таблицы MS Excel для выполнения учебных заданий.»

### Цели урока:

#### *Образовательные:*

- практическое применение изучаемого материала;
- закрепление знаний общих принципов работы MS Excel и умения составлять таблицу для решения конкретной задачи;
- приобретение навыков в составлении таблиц разного типа, имеющих практическую направленность.

#### *Развивающие:*

- развитие навыков индивидуальной и групповой практической работы;
- развитие способности логически рассуждать, делать выводы;
- развитие умений применять знания для решения прикладных задач с помощью электронных таблиц;
- развитие коммуникативной компетенции;
- формирование информационной культуры и потребности приобретения знаний.

#### *Воспитательная:*

- воспитание творческого подхода к работе, желание экспериментировать;
- профессиональная самоориентация и подготовка студентов к трудовой деятельности.

Тип урока: практическая работа с элементами ролевого участия.

Форма урока: групповая работа, ролевая игра.

Программное обеспечение: компьютерный класс, программа MS Excel, мультимедийный проектор.

Дидактическое обеспечение урока: технологические карты с заданиями для групп, прайс-лист фирмы.

Ход урока:

Здравствуйте.

Я рада вас видеть, и, надеюсь, что сегодняшний урок пройдет успешно, в духе сотрудничества.

### 1. Вступление

Начинаем работу.

Мы живем с вами в замечательном городе, который с каждым годом приобретает более современный вид за счет кропотливой работы по благоустройству улиц, парков, привокзальных территорий и пирона.

➤ *А что облагораживает наш город?*

(озеленение, освещение, тротуарные дорожки, подземный пешеходный переход, новые застройки и прочее).

Многие из вас были на нашем железнодорожном вокзале, и видели какой он ухоженный. *Ответы*

## 2. Постановка целей урока.

Нам сегодня предстоит решить непростую задачу: смоделировать деятельность организации по продаже тротуарной плитки и комплектующих к ней (бордюр, слив), для обновления привокзальной территории и так же территории самого вокзала.

2. Организационный момент
3. Проверка полученных знаний в форме тестирования.
4. Выполнение работы по инструкционным картам.

➤ *Почему я выбрала именно эту продукцию?*

*(потому что это эстетично, красиво, удобно, надежно, долговечно, легкозаменяемо)*

Для создания фирмы нам необходима команда.

Начнем с директора (в группе, по возможности определить заранее). *Формируем отделы:* «Бухгалтерия», «Отдел продаж», «Юридический отдел» и «Дизайнеры», с вашего позволения я буду первым вашим клиентом. (в каждой группе по 3-4 человека, в каждый отдел выбирается старший)

Важно помнить, что мы одна команда, только так мы сможем завоевать свое место на рынке, основная наша цель – *создать коллективный проект, приносящий прибыль.*

Задача групп и участников группы.

Роль директора проста и ответственна одновременно. Он должен занять позицию консультанта для своих работников, корректировать их работу по созданию расчетных таблиц.

«Бухгалтерия» работает с клиентами фирмы – рассчитывает стоимость тротуарной плитки и комплектующих; рассчитывает рентабельность организации и заработную плату участников проекта.

«Отдел продаж» - решают задачу математического характера, т.е. определяют, какое количество материала следует приобрести клиенту, для покрытия, зная площадь поверхности.

«Юридический отдел» - составляют и заключают письменный договор с клиентом.

«Дизайнеры» - первоначальная задача: создание «лица» организации, т.е. придумывают название, логотип и рекламный слоган, а в последующем: занимаются дизайном плитки под заказ клиента.

«Клиент» - директор железнодорожного вокзала.

Для формирования таблиц используют данные нескольких видов тротуарной плитки.

Каждый вид имеет определенный вид, размер, толщину, цену.

Предполагается использование во время работы технологических карт с табличными заготовками, в которых показана структура таблицы и заштрихованы ячейки с формулами.

### 3. Работа в группах.

Отделы приступают к работе. Каждая группа рассаживается за компьютеры. В это время возможны «совещания», на которых директор контролирует ход работы и вносит поправки.

### 4. Защита проектов.

Результаты работы групп выводятся на экран.

Группа дизайнеров рекламирует фирму (в графическом редакторе).

От каждого отдела выходит один представитель и показывает, как выглядит таблица для решения задачи их отдела.

Бухгалтер называет размер заработной платы каждого работника фирмы.

### 5. Имитационная игра.

В фирму приходит «Клиент», которого встречает директор, знакомит с услугами фирмы, интересуется, какая продукция ему требуется. Клиента провожают к менеджеру по продажам, где узнают площадь поверхности, вводят данные в компьютер и называют, сколько единиц продукции он должен приобрести.

Клиент заключает договор с организацией.

С этими данными клиент обращается в бухгалтерию, где ему выписывают чек с суммой оплаты за товар.

### 6. Рефлексия.

Уважаемые студенты, нами была проделана большая работа.

Скажите, добились ли мы цели урока; смогли смоделировать деятельность фирмы?

Сейчас я вам предлагаю небольшой пресс-релиз работы на занятии.

Вам необходимо выбрать из списка 2-3 утверждения по ходу занятия, которые, вы считаете, реализовались на уроке.

*1. Довольны ли вы результатом своей работы?*

*2. Считаете ли вы проделанную работу полезной?*

3. *Вам было легко работать в коллективе?*

4. *Считаете ли Вы необходимым использование такой формы работы будущими выпускниками?*

Спасибо вам за хорошую работу!

7. Выставление оценок в журнал.

## Заключение

Урок по теме: «Использование различных возможностей электронной таблицы MS Excel для выполнения учебных заданий» достиг своей главной цели. Он показал, что студенты готовы к получению знаний через разрешение проблемных ситуаций. Все группы справились с задачей: подготовили таблицы, защитили их и проверили корректность расчетов на практике. Доброжелательные отношения в группах подтвердили тезис о том, что коллективная работа приносит высокий педагогический результат. Ситуация ролевой игры, максимально приближенной к реальной, создала высокий психолого-нравственный настрой. При подготовке урока такого типа преподавателю крайне важно учитывать каждую мелочь, прогнозировать развитие других сценариев хода занятия. Такой урок требует от педагога высокого темпа работы, максимальной концентрации и вдохновения для создания необходимого микроклимата на уроке.

## Список литературы

1. Колмыкова Е.А., Кумскова И.А. Информатика: учебное пособие для студ. сред. проф. образования. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2019. – 416 с.
2. Михеева Е.В., Практикум по информатике. – М.: Издательский центр «Академия», 2020.
3. Михеева Е.В., Информационные технологии в профессиональной деятельности. – М.: Издательский центр «Академия», 2020.
4. Безручко В.Т. Информатика (курс лекций): учебное пособие. – М.: ИД «Форум»: ИНФРА-М, 2020.–432.: ил.
5. Шауцукова Л.З. Учебное пособие для 10-11 кл. общеобразоват. учреждений. – 4-е изд. – М.: Просвещение, 2019.–416 с.: ил.
6. Симонович С.В., Евсеев Г.А.Алексеев А. Н. Общая информатика. Учебное пособие для средней школы. – М