

ПОГОДЖЕНО

Методист ВПУ №7

Ю.ХАЙЧІНА

2021 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник директора з НВР

В. МАЗУР

2021 р.

Розглянуто та схвалено до використання в освітньому процесі ВПУ №7 на засіданні циклової методичної комісії «Економіка та інформаційні технології»

Протокол _____ № __ Голова ЦМК _____ О. ЗАБОКОВА

ПОЛОЖЕННЯ

ПРО ІНТЕЛЕКТУАЛЬНУ ГРУ «ІНФОРМАЦІЙНО-ЕКОНОМІЧНИЙ WEB-КВЕСТ»

1. Загальні положення

«ЕКОНОМІЧНО-ІНФОРМАЦІЙНИЙ КВЕСТ» є інтелектуальним змаганням з використанням ігрових технологій. Гра проводиться для учнів ВПУ №7, які навчаються за професіями: «Оператор з обробки інформації та програмного забезпечення», «Оператор комп'ютерного набору. Обліковець з реєстрації бухгалтерських даних», з метою покращення професійно-теоретичної підготовки учнів, розвитку їх творчої активності, удосконалення організації та змісту навчання. Завдання гри охоплюють предмети «Економіка підприємства», «Основи оподаткування», «Фінанси», «Громадянська освіта», «Технології комп'ютерної обробки інформації», «Засоби комп'ютерних інформаційних систем», «Основи роботи в Internet», «Основи будови ПК», «Основи web-дизайну», «Інформатика» та «Технології обробки інформації». У грі можуть брати участь усі бажаючі учні.

У процесі гри учасники розгадують загадки у «web-кімнатах». Після правильного виконання завдань та розгадування числового паролю від дверей кімнати етап гри вважається виконаним. Учасники гри вводять ключові слова у Гугл Форму. В кінці дня учасники, які правильно виконали всі завдання, отримують частину зашифрованої фрази на електронну пошту.

Переможцями визнаються ті, хто найшвидше відгадали зашифровану фразу і внесе її у відповідну Гугл Форму.

Гра проходить дистанційно на платформі сайту <http://www.spl-education.co.ua> протягом п'яти днів та складається з чотирьох етапів.

Під час проходження учасниками етапів гри журі визначає трійку найкращих, які нагороджуються дипломами I-III ступенів.

2. Мета та завдання

Мета гри – розвиток економічної та комп'ютерної грамотності, розвиток творчої активності учнів, удосконалення організації та змісту навчання.

Завдання гри:

1. Виявлення, відбір та підтримка обдарованої учнівської молоді.
2. Розвиток та реалізація здібностей учнів.
3. Підвищення рівня професійної підготовки учнів.
4. Підвищення інтересу до поглибленого вивчення навчальних предметів економічного та комп'ютерного напрямків.
5. Активізація навчально - пізнавальної діяльності учнів.
6. Інтенсифікація та вдосконалення освітнього процесу.

3. Етапи гри

I етап – «Бомбична кімната»;

II етап – «Кімната з вікном»;

III етап – «Кімната «Час прибирати»».

IV етап – Відгадування зашифрованої фрази.

Результат оголошується через два дні за рішенням журі. Переможцям вручаються дипломи I-III ступенів.

Викладач,
спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії,
старший викладач

О. КОСТЕНКО