# Департамент образования и науки Приморского края КГБ ПОУ «Колледж машиностроения и транспорта»

СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДАЮ Заместитель директора по УПР			
Председатель методической				
комиссии специальных дисциплин	Журавлева И.В			
Луцковская К.В.	«»2021г.			
«»2021г.				



Луцковская К.В. мастер производственного обучения

Конкурс профессионального мастерства Методическая разработка

«Я в своей профессии»

Владивосток 2021г.

Методическая разработка занятия учебной практики в форме конкурса
профессионального мастерства для студентов, обучающихся по профессии 29.01.24
«Оператор электронного набора и вёрстки» и профессии 54.01.20 «Графический
дизайнер», разработала Луцковская К.В. мастер производственного обучения, КГБ
ПОУ «Колледж машиностроения и транспорта» г.Владивостока,
Данная методическая разработка представляет собой сценарий проведения
конкурса профессионального мастерства. Тема «Я в своей профессии».
Конкурс может проводится как отдельно в каждой группе так и параллельно.
г. Владивосток, ул. Амурская 90,
тел./факс 8 (423) 245 – 37 – 03
$101.7$ $\varphi$ and $0 (723) 273 - 37 - 03$

# Занятие- конкурс профессионального мастерства «Я в своей профессии»

**Участники:** группы І и III курсов.

**Место проведения**: каб. № 205 «Информационные технологии».

Время проведения: занятие учебной практики для 3 курса.

Дисциплины:

Для студентов 3 курса профессия «Оператор электронного набора и верстки»:

- УП «Учебная практика».

При интегрированном подходе:

- -ОП. 04 Графика и основы дизайна
- -ОП.08 Информационно-коммуникационные технологии
- -МДК 01.01 Программное обеспечение электронного набора и правки текста
- -МДК 01.02 Технология электронного набора и правки текста
- -МДК 02.01 Программное обеспечение электронной верстки текста
- -МДК 02.02 Технология электронной вёрстки текста

Для студентов 1 курса профессия «Графический дизайнер»:

- ОП.04 Основы дизайна и композиции;

#### Пели:

- 1. Сформировать устойчивый интерес к будущей профессии.
- 2. Развить понимание сущности и социальной значимости выбранной профессии.
- 3. Научить организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.
- 4. Научить анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.
- 5. Развить навыки поиска информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.
- 6. Научить использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
- 7. Развить навыки работы в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.

#### Задачи:

- 2. Развить профессиональные умения и навыки и
  - использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в т.ч. специального
  - выбирать программу компьютерной графики в соответствии с целью;
  - расположить текстовый и изобразительный материал, учитывая приемы и организации материала;
  - выбирать элементы оформления для обеспечения удобочитаемости в зависимости от формата.
  - набирать текст с использованием слепого десятипальцевого метода;
  - различать элементы и сложность текста;
  - выполнять операции по подготовке текста к верстке;
  - использовать различные приемы верстки массовых изданий и газетной продукции;
  - находить оптимальные композиционные решения при верстке текста;
- 3. Сформировать современные эффективные умения и навыки самостоятельной умственной деятельности.

Оборудование: ПК, Adobe Photoshop, Corel Darw, программа верстки (на усмотрение студентов), мультимедийный проектор, экран, альбом, карандаши, краски.

#### Предварительный этап:

1. Студентам 1 курса профессия «Графический дизайнер» необходимо подготовить эскиз- макет листовки «Мы против наркотиков».

Примечание: Задания могут быть выполнены в виде кейс-заданий. Для каждой команды различные компании, продукция и т.д.

#### План.

Предварительная подготовка. Группы разбиваются на команды по 2 человека. Состав команды 1 оператор и 1 дизайнер. Состав определяется жеребьевкой. Заранее назначаются члены жюри.

## Ход конкурса.

Команды отправляются на обсуждение задания- 10 мин После согласования переходят к исполнению «заказа»- 3ч

По истечении времени команды представляют свои работы. Оценивается:

- 1. Качество выполненного макета.
- 2. Качество реализации программное (соответствие макету).
- 3. Креативность выполненного задания.

# Приложения

Приложение 1

## Оценочная таблица

	оценка			Итог
Группа ФИО оператор и ФИО дизайнер	1	2	3	