

**УТВЕРЖДАЮ:**

зам. по УПР ГБПОУ ИО УКПТ

Ж. А. Григорьева

« 17 » 2017 г.

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **об организации и проведении открытого мероприятия Интерактивная игра «Кто хочет стать миллионером?»**

#### **1. Общее положение:**

Интерактивная игра проводится в соответствии с планом основных мероприятий методической работы ГБПОУ ИО УКПТ

#### **Цели и задачи:**

- выявить степень осознанности и глубины знаний обучающихся в области «кулинарии»;
- повысить интерес к своей профессии;
- развить творческий потенциал; дух соревнования, смекалку, чувство соперничества

#### **2. Организация и порядок проведения интерактивной игры «Кто хочет стать миллионером?»**

2.1 Для проведения мероприятия создана организационная группа в составе 2 человек:

- Кулешова И.А. – преподаватель профессиональных предметов
- Яцечко О. Г. – мастер производственного обучения

2.2 Участники конкурса:

В интерактивной игре «Кто хочет стать миллионером» принимают участие по 2 человека от группы.

- № 12-ПК – мастер п\о Лукина О.М.
- № 22-ПК – мастер п\ Кулешова И. А.

2.4 Время и место проведения

Игра «Кто хочет стать миллионером» проводится 17 апреля 2017 года в кабинете № 203 в 14 час.20мин.

#### **3. Правила игры:**

Обучающиеся проходят отборочный тур и становятся участниками игры.

Участники могут ответить на 15 вопросов. Они имеют право на 3 подсказки:

- помощь компьютера
- помощь друга
- помощь одноклассников

За каждый правильный ответ участники получают бонусы.

В случае неверного ответа – выход из игры.

Если участники отвечают на 12 вопросов и более зарабатывают сертификат, который по желанию можно поменять на оценку «5»;

Если участники отвечают на 10 вопросов и более зарабатывают сертификат, который по желанию можно поменять на оценку «4»;

Если участники отвечают на 5 и вопросов зарабатывают сертификат, который по желанию можно поменять на оценку «3»;

При навигации следует учитывать:

На титульном слайде музыка включается автоматически.

На 2-м слайде – мотивация, приглашение учащих к игре.

3 слайд – правила игры и игровое поле.

4 слайд – отборочный тур. Выбираем первого игрока. Если обучающийся дал неправильный ответ, появляется кнопка «Выход из игры» со звуковым сигналом и облако-выноска «Это неправильный ответ». Можно пригласить следующего игрока попытаться счастья. Если ученик дал правильный ответ, прямоугольник с надписью увеличивается, появляется облако-выноска «Молодец!», звучат аплодисменты, появляется управляющая кнопка «Дом», жмём на неё и возвращаемся на 3 слайд – игровое поле.

Переход по гиперссылке с каждого уровня по прямоугольнику, на котором записаны очки. Если игрок даёт верный ответ – прямоугольник с надписью увеличивается, звучат аплодисменты, появляется облако-выноска с указанием количества очков. Жмём управляющую кнопку и возвращаемся на третий слайд – игровое поле для перехода на следующий уровень. При неверном ответе звучит сигнал и появляется клавиша «Выйти из игры».

При нажатии на клавишу с номером уровня и количеством очков надпись окрашивается в лиловый цвет, поэтому сразу видно, на какой уровень следует переходить в очередной раз.

Каждый слайд с заданием определенного уровня состоит из вопроса и четырех вариантов ответа. На слайде есть овалы с тремя подсказками (помощь компьютера; помощь друга; помощь одноклассников). Каждой из них игрок имеет право воспользоваться только один раз, кликнув на неё левой кнопкой мыши! Подсказки – со звуком! После телефонного гудка появляются «тикающие» часы». Во время обдумывания ответа включается секундомер.

В конце игры для победителя звучат аплодисменты, на выноске – поздравление Шеф-повара, букет цветов и сундук с миллионом в подарок.

Желаем заработать миллион!

Кулешова И.А.  
Япечко О.Г.