**Министерство образования Московской области**

Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области

**«Государственный гуманитарно-технологический университет»**

**(ГГТУ)**

**Промышленно-экономический колледж**

Рассмотрен и утвержден на заседании ПЦК общепрофессионального цикла

Протокол № 2 от «30» октября 2024 г.

Председатель ПЦК\_\_\_\_\_\_\_\_Т.А. Печенникова.

**ИГРА КВЕСТ «ЗНАТОКИ ТОРГОВЛИ»**

для профессии 38.01.02 Продавец, контролер-кассир специальности

38.02.05 Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров



Подготовили: Иванова Н.М., преподаватель ПЭК ГГТУ

Макарова Е.Б., методист ПЭК ГГТУ

г. Орехово-Зуево

2024г.

**План – конспект игры - квеста**

Проведение данного игры - квеста - способствует углублению, расширению и систематизации знаний студентов, выявлению уровня знаний, умений и навыков студентов, формированию общих и профессиональных компетенций.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дата проведения** | | | \_\_.11. 2024 | **Компетенции** | | ПК 2.1.ПК 2.2.ПК 2.3.  ОК 1., ОК 2., ОК 3., ОК4., ОК5., ОК6., ОК 7., ОК 8., ОК 9. |
| **Структура игры - квеста** | | | | | | |
|  | **Элемент структуры игры** | | | **Содержание структуры урока-практикума** | | |
| 1 | Место проведения | | | Кабинет № 36 | | |
| 2 | Продолжительность проведения урока | | | 45 минут | | |
| 3 | Вид игры | | | Игра - квест | | |
| 4 | Контингент участников | | | Студенты группы ПКК.23А (2 курс), ТЭКПТ. 22А (3 курс) | | |
| 5 | Тема | | | **Общая часть товароведения** | | |
| 6 | Цель: | | | * Формировать умения выделять существенные признаки и свойства, развивать умение классифицировать факты, делать выводы, развивать умение применять знания на практике. | | |
| 7 | Задачи | | | * Обучающая - углубить, систематизировать и совершенствовать профессиональные умения и знания студентов, по изученному материалу. * Воспитательная - содействовать воспитанию положительных мотивов учебно-познавательной, трудовой деятельности. * Развивающая - развивать умение студентов к анализу действия, самостоятельность в выборе способов действия. | | |
| 8 | Педагогические технологии **(элементы)** | | | * **Игровая технология** (Б.П.Никитин, А.Анисимов) * **Квест технология** - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета, деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей (разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Додж и Томом Марч). | | |
| 9 | Методы и приемы | | | 1. Словесный: сообщение, рассказ, беседа и т.п. 2. Наглядный: презентация. 3. Игровой: соревнование, квест. | | |
| 10 | Материально-техническое оснащение**:** | | | ТСО:  - компьютер с операционной системой MS Windows;  – мультимедийный проектор;  – экран.  - дидактический материал: разработка игры, натуральные образцы; карточки-задания; ведомость жюри.  - презентация. | | |
| **Ход урока (с разбивкой по времени)** | | | | | | |
|  | | **Этапы урока** | | **Время** | **Содержание этапов урока** | |
| 1 | | Вводная часть | | 8 мин | * Организационная часть – 2 мин. Приветствие, сообщение темы и цели урока. * Вступительное слово преподавателя – 3 мин. * Инструктаж, представление команд членов жюри – 3 мин. | |
| 2 | | Основная часть | | 30 мин | * Основная часть – 30 мин.   1. Ребусы - 5 мин  2. Загадки – 5 мин  3. Занимательный – 5 мин  4. Сосчитай – 5 мин  5. Супер выкладка – 5 мин  6. Странный покупатель – 5 мин | |
| 3 | | Заключительная часть | | 7 мин | * Подведение итогов – 5 мин. * выступление жюри, награждение победителей (вручение сертификатов участникам, грамот отличившимся, дипломов победителям) | |

**Ход мероприятия.**

Ведущий - преподаватель:

Добрый день! Я рада приветствовать всех присутствующих в этом классе на мероприятии под названием квест «Знатоки торговли». В сегодняшнем конкурсе примут участие и будут между собой соревноваться две команды группы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Поприветствуем их! Выполняться задания будут на время, чья команда выполнит задание первой, капитан должен быстро поднять флажок.

Конкурс посвящен Всемирному дню качества. Праздник «Всемирный день качества» в нашей стране отмечается ежегодно во второй четверг ноября.

Всемирный день качества был учрежден еще в 1989 году и впервые отмечался в мире 9 ноября 1989 года. Инициаторами создания такого праздника выступили крупнейшие международные организации при поддержке ООН.

Всемирный день качества – очень актуальный праздник. Это день, который мы можем посвятить святой борьбе за свое право покупать качественные товары, получать качественные услуги, образование и медицинскую помощь, жить в качественно построенных домах и дышать экологически чистым, качественным воздухом!

Качество, и еще раз качество – вот чего сейчас настойчиво жаждут потребители во всем мире!

Поэтому люди объединяются в общества по защите прав потребителей. Это дает им возможность самостоятельно оказывать прямое влияние на качество. Уровень запросов наших потребителей все время растет. Жесткая конкуренция и возможность свободного выбора оказывают большое влияние на производителей, заставляя их думать о качестве.

**Маршрутный лист**

**Квест - игра: «ЗНАТОКИ ТОРГОВЛИ»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Этапы** | **Максимальное кол-во баллов** | **Время на этапе** | **Баллы** |
|  | Ребусы | 10 баллов | 5 минут |  |
|  | Загадки | 8 баллов | 5 минут |  |
|  | Занимательный | 5 баллов | 5 минут |  |
|  | Сосчитай | 5 баллов | 5 минут |  |
|  | Супер выкладка | 10 баллов | 5 минут |  |
|  | Странный покупатель | 5 баллов | 5 минут |  |

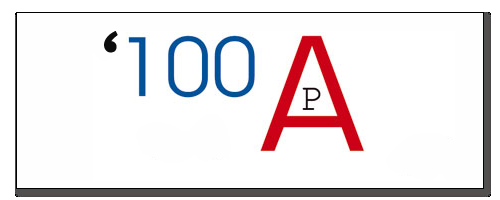
* 1. **Ребусы**



Ответ: деньги



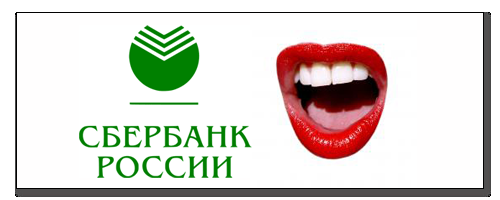
Ответ: товары



Ответ: товар



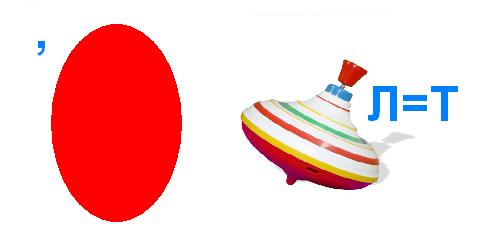
Ответ: заказ



Ответ: банкрот



Ответ: бюджет



Ответ: валюта



Ответ: выручка



Ответ: кредит



Ответ: рынок



Ответ: стоимость



Ответ: услуга

* 1. **Загадки.**   
     Маленькая, кругленькая,  
     Из кармана в карман скачет,  
     Весь мир обскачет,  
     Ни к чему сама не годна,  
     А всем нужна. **(монета)**

Это — средство обращения,  
Это — средство накопления.  
Средство стоимости также,  
Также средство платежа. **(деньги)**

Сколько купили вы колбасы,

Стрелкой покажут вам точно. **(весы)**

Эта резвая купчиха  
Поступает очень лихо!  
В телевизор залезает  
И товары предлагает:  
От компьютеров до хлама.  
Имя у нее…**(реклама)**

Это крупный магазин,

У него не счесть витрин.

Всё найдётся на прилавке,

От одежды до булавки.**(супермаркет)**

Угадай, как то зовётся,

Что за деньги продаётся.

Это не чудесный дар,

А просто - напросто… **(товар)**

1. Для торговли это — лучший двигатель. (Реклама)
2. Заведение, которое иначе, как продажным, и не назовешь. (Магазин)
3. Предмет, также относящийся к категории продажных. (Товар)
4. Родитель любого предложения. (Спрос)
5. Разговорное название американской валюты. (Бакс)
6. Накладное рублевое наказание. (Штраф)
7. Сумочка с большими дырками. (Авоська)
8. Старье, за которое люди готовы платить сумасшедшие деньги. (Антиквариат)
9. Часть магазина, выставленная напоказ. (Витрина)
10. Старинное купеческое объединение, теперь часто применяется к творческим коллективам. (Гильдия)
    1. **Занимательный**

Из слова **ТОРГОВЛЯ** составить как можно больше слов

* творог

5 букв

* ворог
* ворот
* говор
* горло
* отлов
* отрог

4 буквы

* воля
* глот
* грот
* лоро
* лото
* того
* торг
* трог
* явор

3 буквы

* вол
* вор
* гол
* лов
* лог
* лор
* лот
* ров
* рог
* рол
* рот
* тол
* тор
* тяг
* ярл
  1. **Сосчитай**

В конкурсе предлагают принять участие 3-4 людям. Каждому дает банки с монетами (лучше, чтобы все были одного достоинства). Задача игроков:  
1.    На глаз определить, какая сумма денег находится в таре.  
2.    Максимально быстро пересчитать все монеты.  
Победителем становится тот игрок, который быстро посчитал монетки и был максимально близок к правильному ответу, определяя на глаз сумму денег. Победитель имеет право забрать в качестве вознаграждения свою баночку с монетками.

* 1. **Супер-выкладка**

Способность грамотно выкладывать товары так, чтобы они хорошо продавались, - редкий талант. И таким же талантом можно назвать идеальную фотографическую память, проверка на которую и будет устроена в данном конкурсе. Предварительно нужно взять два подноса и около 10 мелких деталей. Одного человека, выполняющего роль маркетолога, просят одинаково разложить на подносе эти предметы так, чтобы они выглядели максимально привлекательно в целом (на каждом из подносов они должны быть размещены одинаково). Игрокам, а это 2 человека, нужно один раз взглянуть на поднос и попытаться запомнить, в каком порядке там были размещены все предметы. После этого «маркетолог» все меняет местами, а участникам «Супер-выкладка» предлагают восстановить порядок товаров «на витрине». Победителем становится тот игрок, которому удалось справиться с данной задачей быстрее всего.

* 1. **Странный покупатель**

Один из участников («странный покупатель») загадывает какой-то предмет. Остальные («продавцы») пытаются выяснить, что же именно он хочет купить. «Продавцы» задают любые наводящие вопросы, на которые покупатель может отвечать только «Да» или «Нет». Тот, кто первым догадается, за какой покупкой пришел клиент, становится следующим покупателем.