

Тема учебного занятия: Компьютерная графика в сфере туризма и гостеприимства

Цель учебного занятия: повторение и систематизация знаний обучающихся о компьютерной графике и её видах, освоение и закрепление знаний о способах применения компьютерной графики в сфере туризма и гостеприимства, формирование исследовательских навыков при решении практических задач, развитие самостоятельности и творчества в мышлении.

Задачи учебного занятия:

- повторить и систематизировать знания обучающихся по данной теме; закрепить умения применять знания о способах применения компьютерной графики при решении практических задач в сфере туризма и гостеприимства; совершенствовать навыки обобщения и анализа учебного материала;
- развивать у обучающихся самостоятельность и способность к самоорганизации; совершенствовать умения логически и творчески мыслить и выражать свои мысли; формировать навык исследовательской деятельности и повышать уровень цифровой культуры обучающихся;
- воспитывать у обучающихся стремление к совершенствованию своих знаний; воспитывать толерантность и умение работать в группе.

Тип учебного занятия: комбинированное занятие

Форма проведения учебного занятия: комбинированное занятие – баттл.

Материально-техническое обеспечение учебного занятия: персональный компьютер с выходом в Интернет, интерактивная доска, ноутбуки с выходом в Интернет, программа браузер, онлайн-сервис Padlet, онлайн-сервис LearningApps, онлайн-сервис Mindomo, растровый графический редактор Gimp, векторный графический редактор Inkscape.

Требования к результатам обучения:

В процессе изучения темы студенты должны **знать**:

- состав функций и возможности использования компьютерной графики в сфере туризма и гостеприимства;
- виды, свойства и особенности компьютерной графики, понятие о цветовых режимах и форматах графических файлов;
- специфику работы с графическими редакторами.

В процессе изучения темы студенты должны **уметь**:

- использовать технологии обработки графической информации.

В процессе изучения темы студенты должны освоить основной вид деятельности: **ВД.02 Предоставление гостиничных услуг** и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции.

Перечень общих компетенций (код и наименование):

- ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
- ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
- ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
- ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.
- ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Перечень профессиональных компетенций (код и наименование):

- ПК 2.1. Организовывать и осуществлять прием и размещение гостей.
- ПК 2.3. Организовывать и осуществлять бронирование и продажу гостиничных услуг.

Ход учебного занятия:

Этап занятия / Раунд баттла	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся
Организационный, 10 мин.	<p>Я рада приветствовать вас на нашем занятии.</p> <p>Для того чтобы у вас не было такого грустного лица как у человека на рисунке, мы должны настроиться на приятную работу.</p> <p>Поднимите, пожалуйста, руку те, кто сегодня перед выходом из дома смотрелся в зеркало.</p> <p>Теперь поднимите, пожалуйста, руку те, кто посмотрелся в зеркало и улыбнулся. Вижу, что не все.</p> <p>Ну что же, кто не смог сделать утром, улыбнёмся сейчас вместе. Посмотрите друг на друга и улыбнитесь.</p>	<p>Приветствуют преподавателя.</p> <p>Настраиваются на работу на занятии.</p>
	<p>Сегодня нам предстоит работать в группах, потому что вместе учиться полезнее и интересней. Вместе вы сможете успешно преодолеть все трудности, потому что команда – это</p>	<p>Делятся на группы.</p> <p>Определяют капитана и</p>

	<p>на самом деле сила!</p> <p>Вам необходимо разделится на пять команд (5 человек).</p> <p>В целях самоорганизации и конструктивного сотрудничества командам необходимо выбрать капитана и офицера связи.</p> <p>Функция капитана: он организатор, обеспечивающий взаимодействие команды.</p> <p>Функция офицера связи: он осуществляет связь с преподавателем, получает задания, обеспечивает обратную связь от своей команды, следит, чтобы вовремя было представлено выполненное задание.</p> <p>Запишите в соответствующем бланке ФИО капитана и офицера связи.</p>	офицера связи.
<p>Мотивация и целеполагание, 10 мин</p>	<p>Компьютерная графика в сфере туризма и гостеприимства – это не просто красивые картинки и яркие цвета. Это комплексный подход к созданию уникального и запоминающегося образа туристического и гостиничного продукта.</p> <p>Зачем нужна компьютерная графика и компьютерный дизайн в туризме и гостеприимстве?</p> <p>В первую очередь, для того, чтобы привлечь внимание потенциальных туристов и заинтересовать их в выборе конкретного направления. Ведь сегодня на рынке туризма и гостеприимства огромное количество предложений, и только тот, кто сможет выделиться, привлечет внимание путешественников.</p> <p>Кроме того, компьютерная графика</p>	<p>Знакомятся с целью занятия - баттла.</p> <p>Знакомятся с правилами проведения занятия - баттла.</p> <p>Знакомятся с правилами оценивания.</p> <p>Работают с онлайн – доской (Приложение А).</p> <p>Размещают информацию на онлайн-доске.</p>

помогает решать ряд практических задач. Например, создание удобной и информативной карты города или региона, которая поможет туристу ориентироваться и выбирать места для посещения. Или разработка удобного сайта, на котором можно быстро и легко найти нужную информацию о туристических объектах, услугах и мероприятиях.

Кроме того, компьютерная графика в туризме и гостеприимстве помогает создавать уникальный бренд и имидж региона или города.

В целом, компьютерная графика и компьютерный дизайн в туризме и гостеприимстве – это неотъемлемая часть создания успешного туристического продукта. Она помогает привлекать внимание туристов, решать практические задачи и создавать уникальный имидж региона или города.

Нам необходимо изучить и систематизировать понятия компьютерной графики, способов применения компьютерной графики в сфере туризма и гостеприимства. Разберёмся мы с ними в результате интеллектуального баттла.

Формулирует правила проведения баттла.

В ходе занятия вы вспомните понятие компьютерной графики, повторите значение понятий растровая графика, векторная графика, познакомитесь с возможностями графических редакторов для решения практических задач, приобретете опыт работы в

	<p>команде.</p> <p>Баттл - это состязание. Поэтому каждое задание дает баллы в копилку вашей команды. Для получения сертификата команде необходимо набрать 70% от максимального числа баллов.</p> <p><i>Формулирует правила оценивания работы команд.</i></p>	
<p>Актуализация основных понятий темы, 20 мин.</p> <p>Представление команд</p>	<p>Каждая из команд связана с одним из пяти направлений применения компьютерной графики в сфере туризма и гостеприимства: создание логотипа, обработка рекламных фотографий, создание рекламного плаката, создание инфографики, создание рекламного буклета.</p> <p>Название вашей команды соответствует одному из представленных направлений применения компьютерной графики. Для того, чтобы выбрать название команды выполните задание в LearningApps. Оно поможет вам понять, что означает каждое из направлений работы с компьютерной графикой и определится как будет называться команда.</p> <p>Участники баттла с нетерпением ожидают знакомства с участниками нашей игры!</p> <p>Поэтому командам предстоит представить себя. Прежде всего команде следует подготовить ответ на вопрос: почему вы сделали такой выбор? (<i>выбор направления - названия команды</i>). Внимание: ответ должен содержать только шесть слов! Это жанр сверхкороткого рассказа,</p>	<p>Выполняют интерактивное задание (Приложение Б).</p> <p>Выбирают название команды.</p> <p>Представляют свою команду.</p> <p>Работают с онлайн - доской.</p> <p>Размещают информацию на онлайн-доске.</p>

	<p>родоначальником которого является Э. Хемингуэй. Когда-то писатель поспорил, что сможет описать историю жизни шестью словами, и выиграл пари. Хемингуэй назвал этот рассказ своим лучшим произведением. Вот эта история: «For sale: baby shoes, never used» («Продаются детские ботинки, никогда не ношенные»).</p> <p>Сможете повторить его достижение? Это не так сложно, как кажется, по крайней мере, опыт показывает, что можно в шести словах сформулировать проблему и найти ее решение.</p> <p>Баллы за задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Выбрали капитана и офицера связи - 2 балла – Дали ответ на вопрос о выборе направления в шести словах - 6 баллов. 	
<p>Освоение нового содержания и способов действий, 40 мин.</p> <p>Раунд 1</p>	<p>В первом раунде участникам предстоит работа с содержанием выбранного направления применения компьютерной графики.</p> <p>Название вашей команды - это и есть то понятие, с которым необходимо разобраться. И его мы будем изучать, обобщать и визуализировать с помощью ментальной карты.</p> <p>Ментальные карты (интеллект-карты, mind map) — метод организации идей, задач, концепций и любой другой информации. Ментальные карты помогают визуально структурировать, запоминать и объяснять сложные вещи.</p> <p>Итак, команда изучает материал по</p>	<p>Изучают теоретический материал.</p> <p>Разрабатывают ментальную карту по изученному теоретическому материалу.</p> <p>Представляют разработанную карту.</p> <p>Работают с онлайн - доской.</p>

	<p>теме своего направления. Проработанная информация должна отразиться в одном графическом файле - ментальной карте. Не стремитесь вставить в ментальную карту слишком большой объем информации, пусть это будут ключевые позиции, но глядя на которые и остальные команды смогут уловить суть понятия.</p> <p>Команде для создания ментальной карты необходимо использовать сервис Mindomo</p> <p>Критерии качества работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создана ментальная карта на основе термина - названия команды; – у карты не менее трех ветвей; – все ветви имеют отношение к раскрываемому понятию; – работа выполнялась командой на основе обсуждения. <p>Баллы за задание:</p> <p>Создана ментальная карта, удовлетворяющая критериям - 10 баллов.</p>	<p>Размещают информацию на онлайн-доске.</p>
<p>Закрепление и включение в систему знаний, 50 мин.</p> <p>Раунд 2</p>	<p>Командам предлагается выполнить практическое задание по разработке графического изображения, которое соответствует названию команды.</p> <p>Ваш продукт станет своеобразной рекламой гостиничного предприятия, которая поможет каждому туристу в своем выборе.</p> <p>Для выполнения задания вам предлагается использовать возможности растрового графического редактора Gimp или векторного графического редактора</p>	<p>Разрабатывают графическое изображение по заданию.</p> <p>Представляют разработанное графическое изображение.</p> <p>Работают с онлайн - доской.</p>

	<p>Inkscape. Выбор редактора зависит от того продукта, который вы разрабатываете.</p> <p>Задание выполняется каждым членом команды.</p> <p>Критерии качества работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создано графическое изображение в соответствии с образцом; – использован графический редактор, соответствующий данному виду графики; – задание выполнено каждым членом команды. <p>Баллы за задание:</p> <p>Создано графическое изображение, удовлетворяющее критериям - 10 баллов.</p>	<p>Размещают информацию на онлайн-доске.</p>
<p>Контроль знаний</p> <p>Раунд 3</p>	<p>Каждая команда работала над своим направлением применения компьютерной графики. Но ведь реальный специалист должен уметь создавать все пять.</p> <p>Разбираясь с понятиями, вы изучили учебный материала, наверняка сделали при этом для себя какие-то открытия.</p> <p>Чтобы поделиться ими с другими командами, предлагаю вам упаковать самую интересную информацию в формат вопросов и ответов.</p> <p>Каждая команда готовит не менее трех вопросов для других команд по своему направлению, на которые существует правильный ответ, но он не выражается одним единственным словом.</p> <p>Команды-участники баттла выполнили первую часть задания третьего раунда и мы собрали</p>	<p>Готовят вопросы другим командам.</p> <p>Отвечают на вопросы других команд.</p> <p>Работают с онлайн - доской.</p> <p>Размещают информацию на онлайн-доске.</p>

	<p>вопросы в общую копилку.</p> <p>Конечно, они разные по сложности, закрученности, творческой составляющей и т.д. Но каждая из 5 команд внесла свой весомый вклад.</p> <p>Думаю, что вы поняли насколько непросто задавать вопросы, так проверяется понимание и усвоение материала.</p> <p>Теперь наступает не менее увлекательный этап ответов команд на заданные коллегами каверзные головоломки.</p> <p>Почему важно обращать внимание на команду - автора вопроса?</p> <p>Потому что порядок выполнения задания таков:</p> <p>Выбрать вопросы других команд. После обсуждения содержания вопроса и командной формулировки ответа, записать его на бланке ответов, не забыв указать название своей команды.</p> <p>Баллы за задание:</p> <p>12 баллов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Предложены три вопроса другим командам по своей специализации - 6 баллов (по два балла за каждый вопрос). – Даны ответы на вопросы команд - 6 баллов (по два балла за каждый правильный ответ). 	
<p>Подведение итогов занятия, 10 мин.</p> <p>Рефлексия, 10 мин.</p>	<p><i>Подводит итоги занятия</i></p> <p><i>Выставляет оценки, вручает сертификаты</i></p> <p>Дополните предложения:</p> <p>Сегодня на занятии я узнал</p> <p>Было интересно</p> <p>Было трудно</p>	<p>Участвуют в беседе.</p> <p>Подводят итоги занятия.</p> <p>Дополняют</p>

	Я понял, что ... Теперь я могу ... Я почувствовал, что ... Меня удивило Мне захотелось <i>Благодарит за работу на занятии.</i>	предложения.
--	---	--------------

Онлайн-доска для поддержки проведения учебного занятия

Padlet

Анна Дроздова • 3 часа

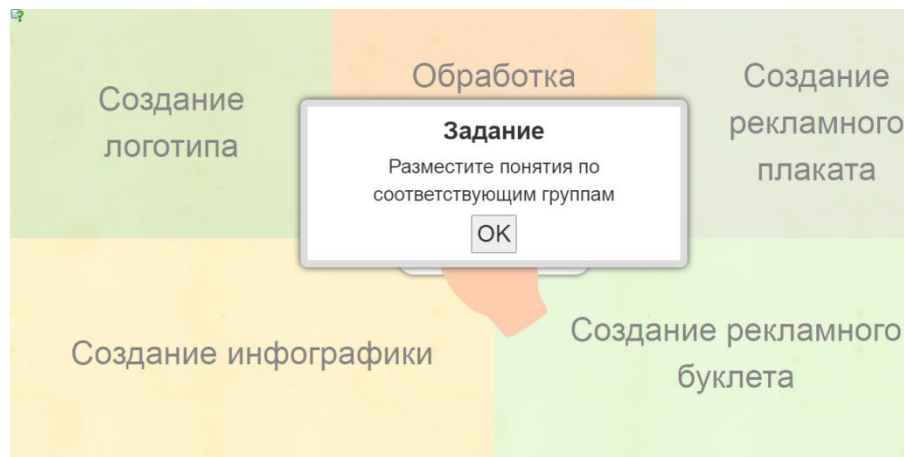
Компьютерная графика в сфере туризма и гостеприимства

Представление команд	Команды баттла	Раунд 1	Ментальные карты
<p>Выбор названия команды</p> <p>Название вашей команды соответствует одному из направлений применения компьютерной графики в сфере туризма и гостеприимства. Для того чтобы выбрать название команды выполните задание в LeapingApps. Оно поможет понять, что означает каждый из способов применения и определится как будет называться команда.</p> <p>Почему вы сделали такой выбор названия</p>	<p>Команда 1</p> <p>Капитан: Офицер связи: Название: Выбор сделан, потому что</p> <p>Команда 2</p> <p>Капитан: Офицер связи: Название: Выбор сделан, потому что</p> <p>Команда 3</p> <p>Капитан: Офицер связи:</p>	<p>Задание раунда</p> <p>Вам необходимо разобраться с содержанием выбранного направления применения компьютерной графики. Название вашей команды - это и есть то применение компьютерной графики, с которым необходимо разобраться. И его вам необходимо проанализировать и визуализировать с помощью ментальной карты в сервисе Mindomo.</p> <p>Теоретический материал</p>	<p>Команда 1</p> <p>Команда 2</p> <p>Команда 3</p> <p>Команда 4</p> <p>Команда 5</p>



[Ссылка на онлайн-доску](#)

Интерактивное задание для актуализации основных понятий на учебном занятии



[Ссылка на задание](#)

