


Квалификационный экзамен по овладению:

ПМ.01 Организация учебно-производственного процесса

ПМ.02 Педагогическое сопровождение группы обучающихся в урочной и внеурочной деятельности

ПМ.03 Методическое обеспечение учебно-производственного процесса и педагогического сопровождения группы обучающихся профессиям рабочих (служащих)



ПМ.01 Организация учебно-производственного процесса

Виды профессиональной деятельности формируются при реализации соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

- ПК 1.1. Определять цели и задачи, планировать занятия.
- ПК 1.2. Обеспечивать материально-техническое оснащение занятий, включая проверку безопасности оборудования, подготовку необходимых объектов труда и рабочих мест обучающихся, создание условий складирования и др.
- ПК 1.3. Проводить лабораторно-практические занятия в аудиториях, учебно-производственных мастерских и в организациях.
- ПК 1.4. Организовывать все виды практики обучающихся в учебно-производственных мастерских и на производстве.
- ПК 1.5. Осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты деятельности обучающихся.
- ПК 1.6. Анализировать занятия и организацию практики обучающихся.
- ПК 1.7. Вести документацию, обеспечивающую учебно-производственный процесс.

Урок производственного обучения №1

Группа 213, 1 курс

Тема урока: Файловый менеджер Total Commander

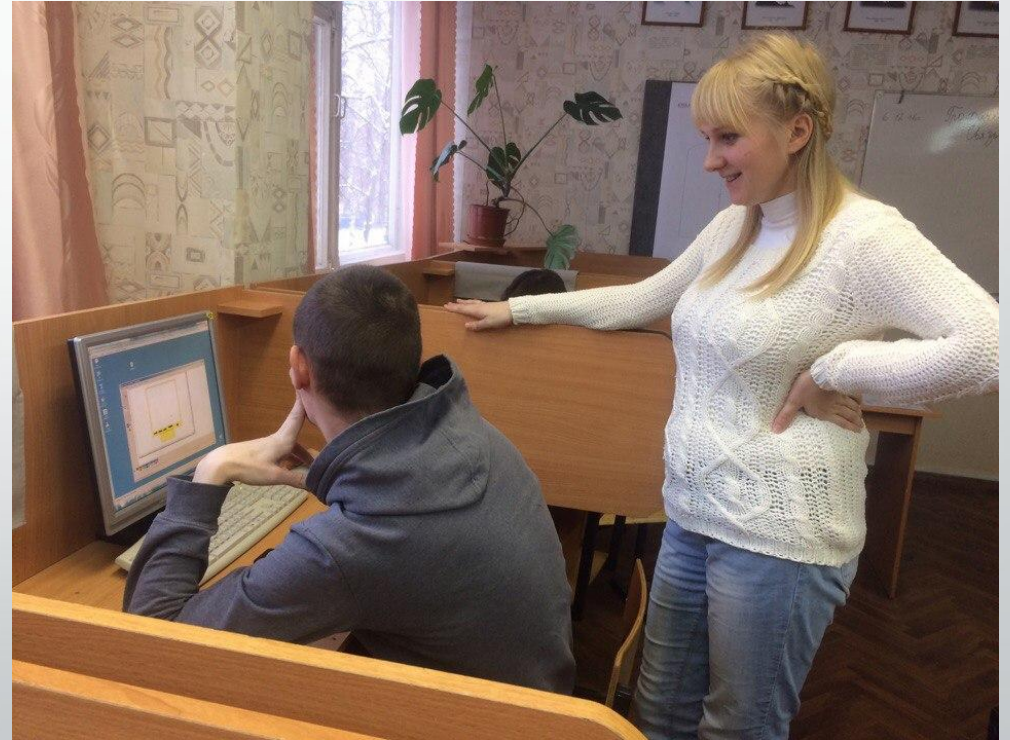



Урок производственного обучения №2

Группа 213, 1 курс

Тема урока: Графический редактор Paint.

Связывание объектов.





**ПМ.02 Педагогическое
сопровождение группы
обучающихся в урочной и
внеурочной деятельности**

Профессиональные компетенции


- ПК 2.1. Проводить педагогическое наблюдение и диагностику, интерпретировать полученные результаты.
- ПК 2.2. Определять цели и задачи, планировать деятельность по педагогическому сопровождению группы обучающихся.
- ПК 2.3. Организовывать различные виды внеурочной деятельности и общения обучающихся.
- ПК 2.4. Осуществлять педагогическую поддержку формирования и реализации обучающимися индивидуальных образовательных программ.
- ПК 2.5. Обеспечивать взаимодействие членов педагогического коллектива, родителей (лиц, их заменяющих), представителей администрации при решении задач обучения и воспитания.

Тема классного часа: «Российская Конституция: права и свободы человека и гражданина»

Цели:

- Углубить знания учащихся о главном законе страны, подробно рассмотрев 2 главу Конституции РФ «Права и свободы человека и гражданина»
- Содействовать воспитанию уважения учеников к социальным нормам и ценностям, отраженным в Конституции





**ПМ.03 Методическое обеспечение
учебно-производственного
процесса и педагогического
сопровождения группы
обучающихся профессиям рабочих
(служащих)**

Профессиональные компетенции

- ПК 3.1. Разрабатывать учебно-методические материалы (рабочие программы, учебно-тематические планы) на основе примерных.
- ПК 3.2. Систематизировать и оценивать педагогический опыт и образовательные технологии в области начального профессионального образования и профессиональной подготовки на основе изучения профессиональной литературы, самоанализа и анализа деятельности других педагогов.
- ПК 3.3. Оформлять педагогические разработки в виде отчетов, рефератов, выступлений.
- ПК 3.4. Участвовать в исследовательской и проектной деятельности в области начального профессионального образования и профессиональной подготовки.

Раздаточный материал на тему: Вставка и форматирование рисунка, изображения из Интернета, фигуры.

Вставка рисунка

1. В строке меню кликнуть вкладку «Вставка», выбрать раздел «Иллюстрации». На ней находятся пять иконок: рисунок, изображения из Интернета, фигуры, SmartArt, диаграмма. Чтобы вставить рисунок или фотографию в текст, необходимо кликнуть иконку «рисунок». Во всплывающем окне выбрать путь к файлу и открыть его, нажав кнопку «вставить».



2. Далее изображение можно редактировать. Кликнув по картинке, вы переходите на вкладку «работа с рисунками» → «формат». В блоке «изменить» можно редактировать следующие параметры: яркость, контрастность, изменение цвета, сжатие рисунка, изменение рисунка, сброс параметров.



3. В разделе «стили рисунков» представлены шаблонные образцы, с помощью которых изменяют форму, рамку, оформление фото, эффекты для рисунка.



4. Иконка «граница рисунка» устанавливает цвет рамки изображения.



5. Функция «эффекты для рисунка» позволяет изменить положение фигуры, развернуть ее, сделать рельефной, «заставить» отбросить тень или светиться разными красками.



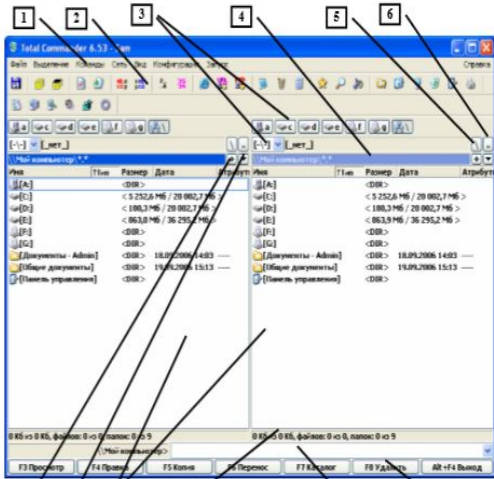
Раздаточный материал на тему: Файловый менеджер Total Commander

Лабораторная работа №2 Файловый менеджер Total Commander Меню Файл

Цель работы: Ознакомиться с интерфейсом и основными операциями с файлами, предоставляемыми файловым менеджером Total Commander

1 Пользовательский интерфейс

Файловый менеджер Total Commander (TC) представляет удобный доступ к файлам и папкам, позволяет осуществлять все операции, используемые при работе с файлами и папками. Внешний вид файлового менеджера показан на рисунке 1.



- 1 – главное меню; 6 – переход на один уровень вверх; 11 – командная строка;
- 2 – панель инструментов; 7 – избранные каталоги; 12 – панель
- 3 – кнопки выбора дисков; 8 – история; функциональных клавиш.
- 4 – текущий путь; 9 – файловые панели;
- 5 – переход в корневой каталог; 10 – информационная строка;

Основные действия выполняются при помощи мыши и панели функциональных клавиш. Дополнительные возможности доступны из главного меню (рисунок 1 п.1).

2 Основные операции с файлами:

Для того, чтобы произвести какое-либо действие с одним файлом или несколькими, их нужно выделить. TC предоставляет большие возможности для удобства выделения файлов и папок.

2.1 Выделение файлов

Чтобы выделить файлы или каталог, просто щёлкните по ним мышью или переместитесь на них с помощью клавиш курсора и нажмите INSERT. Если в диалоге конфигурации вы выбрали для выделения объектов левую кнопку мыши, правая кнопка служит только для открытия контекстного меню; если же для выделения выбрана правая кнопка мыши, можно выделять объекты и левой кнопкой. Если вы выбираете каталог, используя клавишу ПРОБЕЛ, показывается размер дискового пространства, занятого этим каталогом. Все описанные ниже операции доступны из меню Выделение.

2.1.1 Выделение нескольких последовательных объектов

Щёлкните по первому файлу или каталогу, предназначенному для выделения. После этого нажмите клавишу SHIFT и, удерживая её, щёлкните левой кнопкой мыши на последнем объекте, который хотите выделить. Если в настройках для выделения выбрана правая кнопка мыши, вы можете нажать её и, не отпуская, перемещать указатель мыши по файлам или каталогам, которые хотите выделить. Если для выделения файлов используется левая кнопка мыши, то вы можете быстро снять выделение, щёлкнув ей по любому объекту в панели за пределами выделения.

2.1.2 Выделение нескольких несмежных объектов

Выделите левой кнопкой мыши любые несмежные файлы или каталоги, держа при этом нажатой клавишу CTRL (снятие выделения с отдельного файла/каталога выполняется точно так же). Если в настройках задано выделение правой кнопкой мыши, то вы можете также установить/снять выделение у любого отдельно взятого объекта, щёлкнув на нём правой кнопкой.

2.1.3 Выделение и отмена выделения определённых типов файлов

Нажмите клавишу Num + (или Num -) или выберите одну из команд выделения (Выделить группу / Снять выделение группы) в меню Выделение. Затем в появившемся диалоге введите нужный вам тип файла (например, *.txt). Вы можете также указать несколько типов файлов, и даже те типы файлов, которые не должны быть выделены. Их следует отделить символом вертикальной черты "|". Этот символ применяется, поскольку он

Пример 1: w*.**.bak *.old Выделить все файлы, которые начинаются с w и не заканчиваются *.bak или *.old.

Пример 2: !*.exe Выделить все файлы, кроме программы.

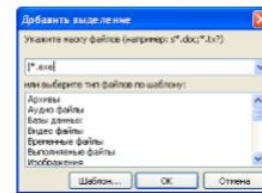


Рисунок 2 – диалоговое окно выделения определенных типов файлов

В качестве альтернативного способа вы можете выбрать в том же диалоге один из predefined фильтров. Этот набор фильтров является общим для функций выделения и поиска файлов! Для добавления или редактирования фильтров нажмите кнопку "Шаблон...". После этого появится диалоговое окно, идентичное по структуре окну поиска файлов, где вы можете задать все необходимые ограничения.

Здесь и далее все варианты выделения файлов применимы и для каталогов, если это разрешено в настройках.

2.1.4 Выделить всё / Снять всё выделение

Нажмите сочетание клавиш CTRL+Num + (или, соответственно, CTRL+Num -) или выберите команду Выделить всё / Снять всё выделение в меню Выделение. Выделить всё содержимое файловой панели можно также при помощи комбинации клавиш CTRL+A.

2.1.5 Выделить по расширению / Снять выделение по расширению

Выбрав файл с нужным вам расширением, нажмите сочетание клавиш ALT+Num + (или ALT+Num -), чтобы выделить все файлы с таким же расширением в текущей панели или, соответственно, снять выделение с этих файлов.

2.1.6 Инвертировать выделение

Эта команда отметит все файлы в исходном каталоге, которые не были отмечены, и снимет выделение у ранее отмеченных файлов. Особенно это полезно после сравнения каталогов. Для вызова команды нажмите клавишу Num * (умножение).

2.1.7 Изучить самостоятельно пункты: Сохранить выделение, Восстановить выделение, Сохранить выделение в файл, Загрузить выделение из файла. Определить горячие клавиши соответствующих команд.

2.2 Обновить содержимое панели

Нажмите F2 (эквивалента для мыши нет). При этом обновится текущая панель. Другая комбинация клавиш для этого же действия - CTRL+R.

Эту операцию следует выполнять, например, после смены гибкого диска, чтобы обновить содержимое файловой панели.

2.3 Просмотр содержимого файлов

Выберите файлы, которые хотите просмотреть, и нажмите F3. Встроенная программа просмотра файлов (она называется Lister) показывает выделенные файлы или файл под курсором (в зависимости от настроек). Удерживая клавишу SHIFT при нажатии F3, вы выбираете альтернативный способ (то есть просмотр выделенных файлов, если по умолчанию задан просмотр файла под курсором, и наоборот). При просмотре нескольких файлов Lister даёт вам возможность последовательно переключаться между файлами нажатием клавиш N (вперёд) и P (назад), ESC закрывает Lister и возвращает вас в Total Commander. Вы можете также настроить Total Commander для отображения файлов выбранными вами внешним просмотрщиком.

Интегрированный просмотрщик файлов позволяет просматривать файлы почти любого размера (сейчас до 2⁶³ байт) в текстовом, двоичном или шестнадцатеричном формате, Unicode-файлы и HTML-страницы, файлы растровой графики, мультимедиа и файлы RIF. Он размещает в памяти только малую часть файла (за исключением растровых изображений), остальное загружается автоматически по мере пролистывания текста.

Lister позволяет просматривать файлы в различных кодировках, например текст программы, написанной на языке Паскаль, имеет кодировку DOS. При его просмотре в Windows русские символы отображаются некорректно (рисунок 3, а). Для корректного отображения такого текста нужно нажать клавишу S (кодировка DOS). Кодировка Windows выбирается нажатием клавиши A. Дополнительные команды доступны в главном меню, рассмотреть самостоятельно.

Раздаточный материал на тему: Графический редактор Paint. Связывание объектов.

Практическая работа по внедрению и связи объектов.

Цель работы: научиться внедрять и связывать объекты разных приложений.

Теоретический материал.

Обмен данными между приложениями.

Документ, разработанный в одном приложении, может содержать фрагменты, созданные в других приложениях. Таким образом, обмениваясь данными, приложения работают совместно, создавая *составной* или *интегрированный* документ.

Например, в текст, созданный в приложении WordPad, можно вложить результат вычислений, выполненный в Калькуляторе и рисунок, нарисованный в графическом редакторе Paint. В результате получается составной документ, включающий данные разного типа, которые были созданы в разных приложениях. Когда открывается текстовый документ, являющийся главным, подключаются связанные с ним объекты из других приложений.

Обмен данными в Windows организуется одним из следующих способов:

- с помощью буфера обмена;
- с помощью технологии внедрения и связывания объектов (концепция OLE—Object Linking and Embedding).

При обмене данными через буфер вставленный объект становится элементом составного документа, теряя связь с тем приложением, которое его создало.

Например, для вставки графического объекта (приложение Paint) в текстовый документ (приложение WordPad) Вы можете использовать *обмен данными через буфер обмена*. В этом случае рисунок теряет связь с приложением Paint, в котором он создавался. Программа WordPad своими средствами не может изменить данные из другой программы. Для того чтобы рисунок *отредактировать*, необходимо выполнить следующие шаги:

- удалить из текста старый вариант рисунка;
- запустить Paint в котором создавался рисунок, открыть файл, содержащий рисунок;
- внести в рисунок изменения;
- вставить через буфер обмена рисунок в текст (еще раз).

Более гибким способом обмена данными между приложениями Windows является технология OLE. Она позволяет установить связь объекта (вставленного в документ) с приложением, которое его создавало. В этом случае Приложение, в котором создан внедренный или связанный объект, запускается при необходимости редактирования двойным щелчком по объекту. Пользователь получает возможность работать над составным документом средствами приложения, в котором создается главный документ, и средствами приложения, в котором создан внедренный объект.

Основные понятия технологии OLE.

- объект OLE;
- сервер OLE изначально объект принадлежит этому приложению;
- клиент OLE, принимает объект.

Методы внедрения и связывания объектов.

При внедрении объекта-источника в документ-приемник объект-источник становится частью документа-приемника и входит в составной документ, увеличивая его размер. При этом связь с документом-источником теряется, и редактировать объект-источник можно только внутри составного документа средствами приложения, в котором создавался объект-источник.

При связывании объекта-источника и документа-приемника объект-источник не становится частью документа-приемника. В документ-приемник внедряется не сам объект, а ссылка на него. При этом объект-источник можно редактировать вне документа-приемника — все изменения автоматически отражаются в документе-приемнике.



Спасибо за внимание