

Отчет о проверке № 1

дата выгрузки: 09.05.2017 14:19:54
пользователь: kryukova.veronica@yandex.ru / ID: 4130067
отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»
на сайте <http://www.antiplagiat.ru>

Информация о документе

№ документа: 10
Имя исходного файла: вкр.doc
Размер текста: 2622 кБ
Тип документа: Не указано
Символов в тексте: 100080
Слов в тексте: 12943
Число предложений: 806

Информация об отчете

Дата: Отчет от 09.05.2017 14:19:54 - Последний готовый отчет
Комментарии: не указано
Оценка оригинальности: 64.67%
Заимствования: 34.68%
Цитирование: 0.65%



Оригинальность: 64.67%
Заимствования: 34.68%
Цитирование: 0.65%

Источники

Доля в тексте	Источник	Ссылка	Дата	Найдено в
19.54%	[1] Шпаргалка - Игровые методы обучения на уроках технологии - Педагогика	http://ronl.ru	07.02.2017	Модуль поиска Интернет
17.46%	[2] диплом : Игровые методы обучения на уроках технологии - twidler.ru (1/2)	http://twidler.ru	23.02.2016	Модуль поиска Интернет
11.72%	[3] Игровые методы обучения на уроках технологии - страница 3	http://coolreferat.com	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
9.37%	[4] Развитие творческих способностей учащихся игровыми методами на уроках технологии	http://nenuda.ru	30.12.2015	Модуль поиска Интернет
7.62%	[5] не указано	http://ref.by	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
4.67%	[6] Электронная библиотека ИПиКП Книги по психологии, психотерапии и клинической психологии	http://psyinst.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
4.39%	[7] Читать диплом по педагогике: "Игровые методы обучения на уроках технологии" скачать бесплатно, рефераты, отзывы	http://referat.co	11.07.2016	Модуль поиска Интернет
2.51%	[8] Конспект урока в 8-м классе по теме "Вязание на спицах. Виды петель и их образование" :: Статьи Фестиваля «Открытый урок»	http://festival.1september.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
1.91%	[9] Игровые методы обучения на уроках технологии - страница 9	http://coolreferat.com	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
1.66%	[10] Дидактические игры на уроках математики Социальная сеть Pandia.ru	http://pandia.ru	20.04.2016	Модуль поиска Интернет
1.41%	[11] Рабочая программа 5-8 класс ФГОС (3/5)	http://metod-kopilka.ru	24.02.2016	Модуль поиска Интернет
1.13%	[12] Конспект урока технологии в 8 классе для девочек. Интерьер жилого дома	http://ped-kopilka.ru	24.04.2016	Модуль поиска Интернет
1.06%	[13] Материал по алгебре (9 класс) на тему: Дидактическая игра как средство интенсификации учебной деятельности школьников на уроках математики Социальная сеть работников образования	http://nsportal.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
1.03%	[14] Формирование мотивации учащихся на уроках технологии с использованием дидактических игр. Курсовая работа (т). Читать текст online -	http://biblo-ok.ru	26.01.2017	Модуль поиска Интернет
0.82%	[15] Интеллектуальные игры: для знатоков и не только	http://lib.rus.ec	25.08.2012	Модуль поиска Интернет
0.69%	[16] № 1. Общая характеристика и особенности педагогической профессии Возникновение педагогической профессии имеет объективные... скачать документ doc, docx	http://tfolio.ru	15.01.2017	Модуль поиска Интернет
0.68%	[17] Учебник для учащихся общеобразовательных учреждений 2 страница	http://ww.leksii.com	20.05.2016	Модуль поиска Интернет
0.68%	[18] Учебник для учащихся 5 класса общеобразовательных учреждений (вариант для девочек). 2-е изд., перераб. / Под ред. В. Д. Симоненко. М.: Вентана-Граф, 2005. 192 с.: ил	http://fs.nashaucheba.ru	11.05.2016	Модуль поиска Интернет

0.43%	[19] Итоговый урок по теме "Кулинарный поединок". 5-й класс :: Статьи Фестиваля «Открытый урок»	http://festival.1september.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
0.35%	[20] Урок швейного дела в 5-м классе "Пошив прихватки" :: Статьи Фестиваля «Открытый урок»	http://festival.1september.ru	13.12.2012	Модуль поиска Интернет
1.39%	[21] не указано	не указано	раньше 2011 года	Цитирование

Текст отчета

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное образовательное учреждение
высшего образования
«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра технологии и методики преподавания технологии
Выпускная квалификационная работа
Игровые моменты в системе технологического обучения
в 5-6 классах
Работу выполнила
студентка 842 группы
направление подготовки
44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиль «Технология»
Крюкова Вероника Анатольевна
«Допущена к защите в ГАК»
Зав. Кафедрой
«_»_2017
Научный руководитель:
кандидат физико-математических наук, доцент, заведующий кафедрой технологии и методики преподавания технологии
Ильин Алексей Николаевич
Оглавление
Введение 3
ГЛАВА I Игра как дидактический метод обучения в образовательном процессе 6
1.1 Методы обучения и их классификация. 6
1.2 Игра как метод обучения 15
1.2.1 Исторические предпосылки возникновения игры 15
1.2.2 Игра, как один из методов стимулирования и мотивации деятельности детей 19
1.2.3 Роль игры в жизни детей 22
1.2.4 Игра на уроках технологии 24
1.2.4.1 Структура игры 24
1.2.4.2 Правила организации дидактических игр 29
ГЛАВА II РАЗРАБОТКИ УРОКОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ 31
2.1 Программа по Технологии 5-6 классов 31
2.2 Содержание игровых моментов и методические рекомендации по их использованию 35
Заключение 69
Список используемой литературы 71
Введение
Перегрузка однообразным учебным материалом, несовершенство методов обучения, приемов и форм организации учебного процесса, недостаточная объективность оценки знаний, умений, не сложившиеся межличностные отношения – все это может являться причинами потери у многих учащихся интереса к учению. Так же отрицательно сказываются ограниченность возможностей для творческого самовыражения, но этот пробел помогает восполнить образовательная область «Технология». содержательные компоненты которой способствуют формированию мотивации к учению и развитию их творческого потенциала.
Что же можно сделать, чтобы учащиеся не только не потеряли интереса к предмету, но и сами бы устремились к получению новых знаний, умений и навыков? Выход есть – это использование нестандартных форм обучения, одной из которых являются игровые формы. Подобные уроки дают хорошие результаты. Игра – это форма деятельности в условных ситуациях.[4, с 34]
Большой интерес для школьников представляют игры в процессе обучения. Игра на уроках должна преподноситься так, что бы теоретический материал преподносить в форме игры. Так игра будет развивать учащихся, прививать интерес к обучению, приносить удовольствие и результаты в учебе. Игры дают возможность учащимся развивать свои способности, думать, легче запоминать материал, соревноваться с другими учащимися. Применение игровых методов на уроках технологии способствует развитию настойчивости у учащихся, стремление к успеху и развивает мотивационные качества. Игровые моменты помогают снять чувство усталости, усиливают запоминание материала, помогают ярче раскрыть способности детей, их личность. Использование при изучении технологии игровых моментов способствует повышению интереса у школьников к изучаемому материалу, развивает внимание, память, сообразительность, наблюдательность, координацию движений, точность и т.д.
Игра создает положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно. Использование игровых методов и приемов, их последовательность и взаимосвязь на уроках технологии будут способствовать решению данной проблемы.
Актуальность поднятой проблемы вызвана потребностью психологов, педагогов, родителей в совершенствовании методов психолого-педагогического воздействия на формирующуюся личность ребенка с целью развития интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей. Цель работы – разработать новые игровые моменты, показать их эффективность для развития творческого потенциала учащихся, повышения успеваемости и усвоения школьного материала на уроках технологии.
Задачи:
Изучение специальной литературы по данной проблеме;
Разработка комплекса обучающих игровых методов для учащихся 5 – 6 классов для уроков технологии;
Проведение педагогического исследования по данной проблеме;
Проведение комплекса обучающих игровых моментов в 5 – 6 классах;
Обобщение результатов исследования.
В исследовании использовались следующие методы:
теоретический анализ литературных источников по исследуемой проблеме;

наблюдение,^[5] эксперимент;

Объект исследования – методика обучения технологии.

Предмет исследования - игровые методы в процессе изучения технологии в 5-6 классах.

Гипотеза – систематическое использование игровых приемов и методов в образовательном процессе с учетом возрастных и психологических особенностей детей в 5-6 классах повышает их мотивацию к обучению и способствует более успешному усвоению материала.

Теоретической базой нашего исследования являются труды В.Л.Сухомлинского, Е.А.Покровского, А.Н.Ивановой, О.И.Капица, Г.С.Виноградовой, Л.С.Выготского.

Работа имеет как теоретическое, так практическое значение, поскольку в работе рассмотрен один из методов повышения интереса к предмету. Работа будет интересна учителям технологии, особенно начинающим свою практическую педагогическую деятельность, а также студентам, выходящим на практику.

Экспериментальное исследование проведено на базе Гимназии №5

г. Перми в 2016г.

ГЛАВА I Игра как дидактический метод обучения в образовательном процессе

1.1 Методы обучения и их классификация.

Обучение – это специально организованный, управляемый процесс взаимодействия учителей и учеников, направленный на усвоение знаний, умений, навыков, формирование мировоззрения, развитие умственных сил и потенциальных возможностей обучаемых, закрепление навыков самообразования в соответствии с поставленными целями. [19]

Методы обучения – определенным образом упорядоченная деятельность, обеспечивающая эффективное руководство преподавателя работой учащихся по овладению знаниями. Методы обучения определяются его целями и содержанием. [17]

Методы обучения реализуются в единстве с целенаправленной познавательной^[4] деятельностью педагога и детей, в их активном движении к^[4] уяснению учащимися знаний, овладению умениями и навыками.

Традиционная классификация методов обучения.

Выделяется пять основных методов и^[2] каждый из них имеет модификации:

Практический (Опыты, упражнения, учебно-производительный труд);^[4]

Наглядный (Иллюстрация, демонстрация, наблюдения учащихся);^[4]

Словесный (Объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж, лекция, дискуссия, диспут);^[4]

Работа с книгой (Чтение, изучение, реферирование, беглый просмотр, цитирование, изложение, составление плана, конспектирование);^[4]

Видеометод (Просмотр, обучение, упражнения под контролем «электронного учителя», контроль).

В^[4] современной дидактике все многообразие методов обучения сведено в три основные группы:

1. Методы организации учебно-познавательной деятельности. К ним относятся словесные, наглядные и практические, репродуктивные и проблемно-поисковые, индуктивные и дедуктивные методы обучения.

2. Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: познавательные игры, учебные дискуссии и др.

3. Методы контроля (устный, письменный, лабораторный и др.) и самоконтроля в процессе обучения. [20]

В^[16] образовательном процессе по технологии под методом обучения понимается способ работы учителя и руководимых им учащихся, в процессе которой достигается усвоение учащимися технологических, трудовых знаний, умений и навыков,^[4] развитие мировоззрения, формирование нравственных качеств.^[4]

Обычно методы классифицируются по определенным признакам. Это^[4] дает возможность учителю выбрать из классификаций тот метод, который наиболее соответствует конкретной учебной классификации. Наиболее полная классификация методов обучения была предложена академиком Ю. К. Бабанским:^[4]

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

1.Словесные, наглядные, практические.

2.Индуктивные, дедуктивные.

3.Репродуктивные, проблемно-поисковые.

4.Самостоятельные, несамостоятельные.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности:

1.Стимулирование мотивации и интереса к учению.

2.Стимулирование долга и ответственности в учении.

Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:

1.Устного контроля и самоконтроля.

2.Письменного контроля и самоконтроля.

3.Лабораторно-практического (практического) контроля и самоконтроля.

Словесные методы обучения:^[4] рассказ, беседу, лекцию, объяснение, устный инструктаж.

Наглядные методы обучения:^[4] иллюстрации и демонстрации.

Практические методы обучения:^[4] упражнения, опыты, лабораторные работы, лабораторно-практические работы, учебно-практические работы, созидательная деятельность в учебных целях.

Индуктивные и дедуктивные методы: отражают логику процесса передачи учебных сведений учителем учащимся. Сюда^[4] относятся: классификация, дифференциация, обобщение, обособление,^[4] индукция, дедукция.

Репродуктивные проблемно-поисковые методы: отражают степень самостоятельности учащихся при усвоении учебного материала.^[4] Сюда относятся повторение, алгоритмизация, исследование, конструирование, проектирование.

Самостоятельные и несамостоятельные методы характеризует степень управления учителем познавательной деятельностью учащихся.^[4] Сюда относятся задания, предписания, указания, инструкции.

Стимулирование и мотивации интереса к учению:^[4] учебные дискуссии, разбор конкретных ситуаций,^[4] познавательные и деловые игры, создание эмоциональных ситуаций.

Стимулирование долга и ответственности в учении:^[4] предъявление требований, убеждение, поощрение, порицание, наказание.

Методы устного контроля и самоконтроля:^[4] традиционный индивидуальный опрос, устный зачет, устный экзамен, устный самоконтроль и взаимоконтроль учащихся.^[4]

Письменный контроль и самоконтроль: включает в себя проведение письменных работ (индивидуальные или фронтальные), письменные зачеты и экзамены, контрольные графические работы, программированный контроль и самоконтроль на бумажных носителях и с использованием ЭВМ.

Методы практического контроля и самоконтроля применяются для диагностики уровня развития навыков и^[4] умений обучаемых. Для этих целей используются контрольные лабораторные работы или контрольные^[4] учебно-^[4] практические работы, контрольные^[4] лабораторно-^[4] практические работы, работа на тренажерах.

Рассмотрим особенности применения методов стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности в процессе преподавания технологии, так как эти методы^[4] ближе к моей теме.

Методы стимулирования учения, как правило, связаны с содержательным наполнением учебного материала и с организационными формами проведения занятий.^[2]

Группу методов стимулирования можно условно подразделить на большие подгруппы:

- методы эмоционального стимулирования;
- методы развития познавательного интереса;
- методы формирования ответственности и обязательности;
- методы развития творческих способностей и личных качеств учащихся.

Методы эмоционального стимулирования.

На уроках технологии перед учителем стоит важная задача - обеспечение появления у учащихся положительных эмоций по отношению к учебной деятельности, к ее содержанию, формам и методам обучения. Эмоциональная составляющая урока активизирует у учащихся процессы внимания, осмысления, запоминания, делает учебный процесс более интенсивным и поэтому повышает эффективность достигаемых целей. Основными методами эмоционального стимулирования являются:

Создание ситуаций успеха на уроках технологии представляет собой процесс создания цепочек ситуаций, в которых учащиеся добиваются в обучении хороших результатов, что приводит к возникновению у них чувства уверенности в своих силах и легкости процесса обучения. Этот метод является одним из действенных методов стимулирования интереса к обучению.

Примером создания ситуации успеха на уроках технологии может являться подбор для учеников не одного, а небольшого ряда заданий нарастающей сложности. Первое задание выбирается простым для того, чтобы ученики, которые нуждаются в стимулировании, смогли самостоятельно решить его и почувствовать себя знающими и опытными. Далее можно давать более сложные задания.

Поощрение и порицание в обучении. В применении этого метода необходимо вовремя похвалить учащихся в момент успеха и эмоционального подъема, найти слова для порицания, когда они переходят границы допустимого.

Поощрять можно разнообразными способами. Во время учебного процесса можно похвалить учащегося за его успехи, положительно оценить его какое-либо отдельное качество, поощрять выбранное им направление деятельности или способ выполнения задания, выставить повышенную отметку и пр.

Применение порицаний и других видов наказания используется лишь в вынужденных ситуациях, т.к. является исключением и не формирует мотивацию к обучению.

Использование форм и игровых моментов на уроках технологии в организации учебной деятельности. Этот метод является очень ценным методом стимулирования интереса к обучению в организации познавательной деятельности. В методе могут использоваться уже готовые игры, например, настольные игры с познавательным содержанием или игровые оболочки готового учебного материала. Их можно создавать для одного урока, дисциплины в целом или всей учебной деятельности на протяжении большого промежутка времени.

Постановка системы перспектив. данный метод был разработан Антоном Сергеевичем Макаренко. Он предлагал строить жизнь детей в детском коллективе на основе системы «перспективных линий». Антон Сергеевич считал, что на уроке необходима постановка перед учащимися перспективы трех уровней, ближней (рассчитанной на время выполнения одного задания, урока или учебного дня), средней (на неделю, четверть или год) и дальней (на несколько лет, на всю жизнь) и на каждом из уровней он ставил несколько перспектив. Например, на среднем уровне могут существовать такие разнонаправленные перспективы, такие как подготовка к Новому Году, исправление плохих оценок, подготовка к родительскому собранию, и т.д.

Методы развития познавательного интереса. Для развития познавательного интереса основными методами развития являются:

Формирование готовности восприятия учебного материала. Данный метод представляет собой одно или несколько заданий или упражнений учителя, которые направлены на подготовку учащихся к выполнению основных заданий урока. Например, вместо фразы: «Мы начинаем новую тему» - учитель может раздать учащимся листы бумаги и попросить написать на них в течение 2 минут все известные для них слова, которые относятся к данной теме. Затем подсчитываются слова, которые им удалось написать, и выясняют, у кого больше, а у кого меньше. Далее можно начинать новую тему.

Выстраивание вокруг учебного материала игрового приключенческого сюжета означает проведение в ходе урока игры, которая включает в себя выполнение запланированных учебных действий. Примером может являться проведение на уроке игры-путешествия, в которой, изучая мир тканей, учащиеся смогут узнать из чего и как производят разные виды тканей.

Метод стимулирования занимательным содержанием. Большую роль в развитии познавательного интереса на уроках технологии у учащихся играет подбор образного, яркого, занимательного учебного материала и добавление его к общему ряду учебных примеров и заданий. Этот метод создает приятную атмосферу в классе и влияет на положительное отношение учащихся к учебной деятельности, что формирует познавательный интерес к предмету. Примером может являться подбор занимательных фактов, что вызывает неизменный отклик у учеников. Можно попросить учащихся самим подобрать такие примеры.

Методы формирования ответственности и обязательности. Процесс обучения опирается множество разных мотивов, такие как эмоции и мотив познавательного интереса, мотивы ответственности и обязательности, мотив чести, когда учащийся стремится «держать свое слово».

Данные методы опираются на методы воспитания учащихся, что подчеркивает единство процессов обучения и воспитания.

Эти мотивы формируются на основе применения целой группы методов: разъяснения школьникам личностной значимости обучения; приучения их к выполнению требований оперативного контроля.

Ведущую роль здесь играет показ озабоченности и беспокойства неудачами ребенка в учебном процессе и акцентирования внимания на чувстве радости за результаты его успешного обучения.

Предъявление учебных требований. Данный метод определяется правилами поведения, критериями оценки знаний по предмету, правилами внутреннего распорядка на уроке, Уставом общеобразовательного учреждения. Стимулирование ответственности в процессе обучения должно сочетаться с приучением школьников к выполнению учебных заданий, требований, потому что отсутствие этих навыков может привести к отставанию учащихся по предмету, к нарушению дисциплины. Здесь особую роль здесь играет пример других учащихся и пример учителей.

Оперативный контроль. Оперативный контроль играет важную роль в формировании чувства ответственности. Данный метод лучше всего использовать как метод выявления сложных для учащихся тем, вопросов, упражнений с целью обращения на них повторного внимания учащихся для наилучшего их выполнения.

Методы развития психических функций, творческих способностей и личностных качеств учащихся. В общем развитии ребенка основную долю вносит освоение учебного материала учащимися. Однако развитие некоторых особенностей не предусмотрено традиционной программой обучения. Здесь имеется в виду способности к рефлексии, воображению, способности идти на риск, умение самостоятельно разработать программу своих действий и реализовать ее, о способности к творчеству и пр.

Наиболее эффективные методы развития психических функций, творческих способностей и личностных качеств учащихся:

- творческое задание;
- постановка проблемы или создание проблемной ситуации;
- дискуссия (организация обсуждения материала);
- создание креативного поля;
- перевод игры на другой, более сложный, творческий уровень.

Творческое задание это учебное задание, которое содержит творческий компонент, для решения которого учащимся потребуется использовать знания, приемы или способы его решения, которые никогда им ранее в школе не применялись. Практически любое учебное задание возможно представить творчески, однако большой творческий потенциал содержат такие задания как сочинение, рисунок, задания и упражнения на придумывание, составление загадок, головоломок, ребусов. Творческие задания приучают учащихся думать и постоянно искать разные способы выполнения учебных заданий, развивается соображение учащихся.

Постановка проблемы или создание проблемной ситуации. Этот метод организации учебной деятельности довольно хорошо описан в методической литературе. Суть его заключается в представлении учебного материала урока в виде доступно, образно и ярко излагаемой проблемы. Метод

постановки проблемы близок к методу творческих заданий, но имеет значительное преимущество в том, что сразу создает у учащихся сильную мотивацию. Дети в силу своих возрастных особенностей отличаются высокой любознательностью, и поэтому любая ясно и доступно представленная проблема сразу «зажигает» их. Они готовы преодолеть любые трудности, лишь бы увидеть, узнать, отгадать встретившуюся на их пути тайну.

Дискуссия [6] метод обучения, основанный на обмене мнениями по определенной проблеме. В [6] ходе дискуссии, учащимися высказывается точка зрения, отражающая их собственное мнение, так может опираться на мнение других людей. Дискуссия учит более глубокому пониманию проблемы, умению защищать свою позицию и [6] свое мнение, считаться с мнениями других.

Дискуссию целесообразно использовать [6] тогда, когда учащиеся уже обладают [6] достаточным количеством знаний, умеют аргументировать свои высказывания.

Создание креативного поля. Сам термин «креативное поле» впервые [6] использовала Д.Б.Богоявленская для описания проводимых ею психологических экспериментов и обозначал [6] пространство возможных творческих решений. [6] Он является очень значимым при создании творческой атмосферы в классе. Его смысл в том, что учащимся предоставляется возможность на основе учебной деятельности развернуть креативную деятельность.

Важной особенностью этого метода является его постоянное действие на учащихся. [6] Если один раз он смогли найти «свой» способ решения и рассказать о нем, то дальше, решая любые задачи, учащиеся будут искать новые способы решения.

Перевод игровой деятельности на творческий уровень [6] означает введение в привычную для учащихся игру новых элементов: дополнительных правил, нового обстоятельства, нового задания с творческим компонентом или других новых условий. Главным требованием к выбору нового элемента выступает появление ситуации, для выхода из которой нужно изучить новые способы. [17,18]

У меня тема «Игровые методы на уроках технологии» и я считаю, что игровые методы относятся к методам стимулирования и мотивации деятельности и поведения. [2] Поскольку, наблюдая за учениками в процессе использования на уроках игровых моментов, я наблюдаю их активизацию, стремление найти правильный ответ. Наблюдается повышение общей энергетики класса. И здесь роль учителя - вывести движение в правильном направлении. Любая деятельность протекает эффективней и дает более качественные результаты, если у учащихся при этом имеются сильные и глубокие мотивы, активизирующие их деятельность, с полной отдачей сил, возникает стимул преодолевать трудности, неблагоприятные условия и другие обстоятельства, [4] продвигаться к намеченной цели. С мотивацией деятельности [4] тесно связано ее стимулирование.

Стимулировать - означает побуждать, давать стимул, импульс к мысли, чувству и действию.

С [4] целью подкрепления и усиления воздействия на [4] учащихся тех или иных факторов применяются различные методы стимулирования, среди которых [4] широко распространенной является игра.

1.2 Игра как метод обучения

1.2.1 Исторические предпосылки возникновения игры

Игра [5] величайшее изобретение человека, она имеет [5] большое значение для биологического, социального и духовного развития. В ней может отображаться история человечества со всеми его трагедиями и комедиями, сильными и слабыми сторонами. [5] Даже в первобытном обществе существовали игры, изображавшие войну, охоту, земледельческие работы, переживания [5] по поводу смерти раненого товарища. Игра [5] еще тогда была связана с разными видами [5] искусства. Иногда играм приписывали магические действия. Таким образом, человеческая игра возникает как деятельность, отделившаяся от [5] основной трудовой деятельности и представляющая собой воспроизведение отношений между [5] друг другом. Так появляется игра взрослых, игра как основа будущей [5] деятельности.

С чем связано возникновение детской игры?

Детство существовало не всегда. О возникновении детства можно говорить лишь тогда, когда исчезает возможность непосредственного включения детей в производственный труд взрослых. К человеческому детству, как к особому этапу подготовки ребенка к будущей взрослой жизни предъявлялись все [5] больше требований. Чем больше развивается общество, тем сложнее становится период подготовки [5] детей к взрослой жизни. Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она социальна по своему происхождению и по своей природе. [9, с. 10].

Игра [5] складывается в процессе [5] воспитания, являясь мощным стимулом развития ребенка, она сама формируется при воздействии взрослых. В процессе взаимодействия ребенка с предметом, миром, обязательно при участии взрослого, не сразу, а на определенном этапе развития этого взаимодействия и возникает подлинно человеческая игра.

«Игра, игровая деятельность, один из видов деятельности, характерных для животных и человека» – отмечается в Педагогической энциклопедии [9, с. 12]. Понятие «игра» («игрища») в русском языке встречается еще в Лаврентьевской летописи. В [2] ней говорится о лесных славянских племенах (радимичи, вятичи), которые «брати не бываху в них, но игрища между селы, схожахуся на игрища, на плясания и на все бесовская игрища, и ту умыкаху жены себе».

По свидетельству Платона, еще жрецы Древнего Египта славились [5] созданием специальных обучающих и воспитывающих игр. [5] Количество таких игр пополнялось. Платон в своем «Государстве» [5] сближал два слова: «воспитание» и «игра». Он справедливо утверждал, что обучение ремеслам и воинскому искусству немислимо без игры.

Попытку [5] системного изучения игры предпринял первым в конце XIX века немецкий ученый К. Гросс, [5] он считал, что в игре происходит предупреждение инстинктов к будущим условиям борьбы за существование («теория предупреждения»). [2] Он называет игры изначальной школой поведения. [5] Он считал, что какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни.

Позицию К. Гросса продолжил польский педагог, [5] писатель и терапевт Януш Корчак, который считал, что игра [5] является возможностью отыскать в себя в обществе, в [5] человечестве, во Вселенной. В играх заложена генетика прошлого, как в народном досуге – [5] танцах, песнях, фольклоре.

В любую историческую эпоху [5] игра привлекала к себе внимание и [5] интерес педагогов. В ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости.

Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци пытались [5] развивать способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление к которой присуще всем детям. [5]

По Фребелю, детская игра – «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира. Игра – мостик от внутреннего мира к природе». [5] Он считал, что центром педагогической системы является игра. Природа представлялась ему в виде единой и многообразной сферы [6, с.8].

Д. Ушинский склонялся к пониманию необъятных творческих способностей личности. Он отделял учение от игры и считал его непрерывной обязанностью школьника. «Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силой воли» [6, с.11]. [2] Но, соглашаясь с необходимостью волевых усилий при обучении, не будем снижать и значение игры и интереса.

Значение игры в развитии и воспитании личности [5] детей уникально, так как [5] она дает возможность каждому школьнику почувствовать себя субъектом и проявить, развить свою личность. Есть [5] основания говорить о влиянии игры на жизненное самоопределение школьников, на становление [5] уникальной личности.

В.Л. [2] Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка... Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий, об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [14, с.21]. [5]

Игра, как объект изучения, [2] так же привлекала к себе внимание и ученых. [5] Огромный вклад в теорию игры внесли Е.А. Покровский, О.И. [5] Капица, В.Н. Харузина, В.Ф. Кудрявцева, А.Н. Соболева, П.В. Иванова, Г.С. Виноградова. Их исследования относятся к XIX – первой трети XX вв., [2] они очень ценны, прежде всего, первозданностью своих материалов, извлеченных из самых глубин народной жизни, [5] они описывали только те игры, которые попали в их поле зрения.

В 30 – е годы XX столетия предпринимаются попытки создания антологий, [2] ставящие перед собой задачу ознакомления читателей со всей массой игр. [5] До сих пор [2] лучшей антологией является книга «Игры народов СССР» В.Н. Всеволодского-Гернгросса, Е. И. Степановой и В.С. Ковалевой,

которая вышла в 1933 году.

Далее до 70-х годов был перерыв в изданиях подобного рода. Но вот в в следующее десятилетие (70 – 80 годы) появились такие труды, как: «Игры народов СССР» составители Л.В. Былеева, В.М. Григорьев-М., 1985; С.К. Якуб «Вспомним забытые игры», -М., 1988; Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей детского сада. А.В. [5] Кенеман-М.,1989 и другие.

Данные труды антологического характера содержат фактический материал, с [5] помощью которого педагоги-воспитатели хорошо организовывали учебно-воспитательную работу в детских [2] образовательных учреждениях.

При изучении развития детей, [2] очевидно, что в игре эффективнее, [5] нежели в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. [5] Изменения, обусловленные игрой в психике ребенка настолько существенны, что в психологии (Л.В. Выготский, Д.Б. Запорожец, А.Н Леонтьев и др.) утвердился такой взгляд на игру, как на ведущую деятельность в дошкольный период и [5] как на исчезающую деятельность в младший школьный период. [5]

Рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, Л.С. [5] Выготский отмечал, что с переходом в школу игра не только не исчезает, а [5] наоборот пропитывает всю деятельность школьника. «В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...» [1, [21] с.19] [5]

Как писал Ш.А. Амоношвили: «Самое интенсивное развитие многих функций происходит до 7-9 лет ребенка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребенка, его отношение к действительности, к людям» [21]

По словам А.Н. Леонтьева, в игре развиваются новые, прогрессивные образования и [5] появляется мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.

[7, с.33]

В [5] возрасте ребенка 6-7 лет есть хорошая возможность развивать игровое творчество под влиянием обучения и воспитания, т.к. его развитие зависит от приобретения знаний и умений, и от воспитания интересов. [5] Учитель может заметить личные особенности ребенка, которые проявляются в игре. В процессе игры можно пронаблюдать, что один и тот же ребенок [5] проявляет ровный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой [2] им роли, от взаимоотношений с товарищами.

1.2.2 Игра, как один из методов стимулирования и мотивации деятельности детей [2]

Игра – [2] это многогранное явление, которое можно рассматривать как [4] некую особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. [4] На столько же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом.

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка [4] отведена игре – самому важному виду деятельности ребенка. Игра является очень эффективным средством формирования личности [4] учащегося, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на [4] окружающий мир. Советский педагог В.А. Сухомлинский [4] отмечал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». [21]

Роль игры в воспитательном процессе во многом зависит от [4] педагогического профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, с [4] учетом его индивидуальных возрастных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей и от [4] четкого проведения и организации разнообразных игр.

В процессе воспитания школьников отмечаются основные проблемы связанные с нравственным воспитанием школьников, такие как проблемы коллективных взаимоотношений, личностных качеств ребенка – дружелюбия, трудолюбия, гуманности, целеустремленности, организаторских умений, активности, формированием отношения к труду и учебе. В наибольшей степени способствует решению этих вопросов сюжетно-ролевые, творческие игры.

Классификация детских игр.

В [4] классификации детских игр выделяется три класса игр:

Игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), - самостоятельные игры:

игра-экспериментирование; [4]

творческие,

самостоятельные сюжетные игры:

сюжетно-отобразительные, [4]

режиссерские,

сюжетно-ролевые,

театрализованные;

Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями:

игры обучающие: [4]

подвижные,

сюжетно-дидактические,

дидактические;

досуговые игры:

игры-забавы,

празднично-карнавальные,

интеллектуальные,

игры-развлечения,

театрально-постановочные;

Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей:

традиционные или народные (исторически они лежат в основе многих игр, [4] которые относятся к обучающим и досуговым).

Рассмотрим более подробно дидактические игры, так как они относятся к моей теме. Основная особенность дидактических игр определена их названием: это [4] обучающие игры. Они создаются взрослыми в целях [4] обучения и воспитания детей, но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры [4] открыто не выступает, а реализуется через игровую задачу, игровые моменты, правила.

Такие игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных способностей, которые представляют собой основу обучения. Характерным для дидактических игр является наличие обучающей задачи. Примерами обучающих задач являются: формирование умения сравнивать предметы по внешним признакам, [4] их расположению в пространстве («Что изменилось», парные картинки), [4] развитие глазомера и координации мелких движений («Поймай рыбку», «Летающие колпачки»). Реализуется обучающая задача через игровые действия, которые выполняют дети.

Ребенка [4] больше привлекает в игре не обучающая задача, а возможность [4] ему проявить активность, добиться результата, выполнить игровые действия, выиграть. Но, если участник игры не может овладеть знаниями, умственными действиями, которые определены обучающей задачей, он не сможет [4] выполнить успешно те или иные игровые действия и добиться результата.

Возможность обучать детей с [4] помощью активной интересной для них деятельности – [4] это отличительная особенность дидактических игр. [4]

Традиция широкого использования дидактических игр в целях воспитания и обучения детей, [4] которая сложилась в народной педагогике, получила свое развитие в трудах [4] многих ученых и в практической деятельности многих педагогов. В [4] каждой педагогической системе игры, [4] по существу, занимали и занимают особое место.

1.2.3 Роль игры в жизни детей^[2]

Во многих своих статьях Н. К. Крупская говорила о значении игры для познания мира и для нравственного воспитания детей. «...Самодетельная подражательная игра, которая помогает осваивать полученные впечатления, имеет громадное значение, гораздо большее, чем что-либо другое». ^[2] Такую же мысль высказывал А.М. Горький; «Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

В ^[2] процессе игры у ребенка формируются все стороны личности, происходят изменения, значительные для его психики, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития. ^[2] Важное место занимают игры, ^[2] созданные самими детьми, их ^[2] еще называют творческими или сюжетно-ролевыми. ^[2] Такая игра наиболее полно формирует личность ребенка, поэтому ^[2] становится важным средством воспитания.

Игра – ^[2] это самостоятельная деятельность, с помощью которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. ^[2] Детей объединяет единая цель, совместные усилия к ^[2] достижению этой цели, общие интересы и переживания.

С ^[2] одной стороны, дети сами выбирают ^[2] такую игру, которую они хотят и сами организуют ее. Но с ^[2] другой стороны, ни в какой другой деятельности нет таких строгих правил, ^[2] норм поведения, как здесь. Поэтому игра приучает детей подчинять свои действия и мысли определенной цели, помогает воспитывать целенаправленность. ^[2]

Ребенок в игре начинает чувствовать себя членом коллектива, ^[2] который может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные. ^[2] Качества нравственности, формирующиеся в игре, влияют на поведение ребенка в жизни, и в то же время ^[2] качества нравственности, сложившиеся в процессе его повседневного общения с другими детьми и со взрослыми, получают дальнейшее развитие в игре.

Воплощение жизненных впечатлений в игре – это сложный процесс. Творческую игру нельзя подчинять узким дидактическим целям, с ^[2] помощью ее решаются важнейшие воспитательные задачи. В ^[2] соответствии со своими интересами, своими мечтами о будущей профессии ^[2] дети сами выбирают ^[2] игровую роль. Они еще не раз изменятся, но важно ^[2] то, что ребенок мечтает об участии в ^[2] труде, полезном для общества. В ^[2] игре постепенно формируются общие представления о значении труда, о роли в жизни разных профессий.

Умственная активность детей в ^[2] процессе игры всегда связана с работой воображения, ^[2] необходимо найти себе роль, представить себе, ^[2] какие действия выполняет человек, которому хочется подражать, что и ^[2] как он говорит.

Интересные игры создают ^[2] радостное настроение у детей, делают их жизнь полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности. Даже в самых хороших условиях, при полноценном питании ребенок будет плохо развиваться, ^[2] если его лишить увлекательной игры.

Таким образом, мы видим, что теория игр как дидактического элемента в образовательном процессе достаточно широко развита. В меньшей степени изучено использование игровых моментов на уроках технологии. Моя задача – восполнить этот пробел.

1.2.4 Игра на уроках технологии

1.2.4.1 Структура игры

Немецкий педагог Ф. Фребель использовал элементы игры с целью активизации познавательной деятельности и считал, что развивать фантазию ребенка ^[2] можно с помощью использования ^[2] игрового материала. Он ^[2] представлял детскую игру как «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира». ^[2]

Целью игрового обучения – ^[2] это обеспечение личностно - деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность. ^[2] Сюда относятся: уроки-соревнования, конкурсы, викторины и т.д. ^[2] Как показывает практика, учителю необходимо хорошо постараться, для того чтобы урок с использованием игры был не только интересен, но и полезен учащимся. Он не должен быть единичным и случайным в ^[2] процессе обучения и воспитания.

Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю. ^[2] Игры не только очень нравятся учащимся при работе на уроке, но и учащиеся лучше усваиваются те темы, в которых использовались игры. В процессе ^[2] игры учащиеся могут применить знания, которые получили на уроках, на практике. А потому как технология игровых форм обучения легко воспринимается и воспроизводится, то ее можно использовать на уроках любому учителю-предметнику. У каждого учебного предмета есть много занимательных тем, большое количество игр и игровых форм, а так же игры, включающие элементы нескольких учебных предметов (межпредметные связи).

С ^[2] целью организации общественно полезного, производительного труда учащихся ^[2] на уроках технологии следует шире использовать привлекательные для учащихся игровые методы. Учителя могут сами придумывать игры или придумывать их совместно с учащимися. В процессе игры можно удовлетворить многие потребности учащихся:

выплеснуть накопившуюся энергию,

развлечься,

испытать наслаждение от ^[2] игрового процесса,

исследовать окружающий мир и т.д.

Почему важно использовать игровые методы на уроках технологии? Потому что игра помогает снять чувство усталости, усиливает непроизвольное запоминание материала, в процессе игры ярче и полнее раскрываются способности детей, их особенности. Использование игровых моментов на уроках технологии помогает школьникам повысить интерес к изучаемому материалу, развить память, внимание, сообразительность, наблюдательность, точность, координацию движений, пространственные представления, ^[2] чувство времени и т.д. Так, например, на уроке ^[2] при проверке знаний и умений можно провести дидактическую игру. И ^[2] таких примеров множество. Дидактические игры помогают активизации умственной деятельности учащихся, увеличивают интерес к предмету и помогают в усвоении учебного материала ^[2]

Создавая игровые моменты при проверке качества ^[2] усвоения знаний на уроках технологии необходимо учитывать интересы учащихся. ^[2]

Игра на уроках технологии является одним из дидактических средств, применение которых подчиняется своим правилам и законам.

Специфика дидактической игры:

Главное отличие дидактической игры – это наличие четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной ^[10] деятельностью. Игра имеет свою ^[10] структуру, которая отличает ^[10] её от всякой другой деятельности. ^[10] игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, ^[10] результаты игры.

1. Игровой замысел

Игровой замысел, в основном, выражается в названии игры и заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в ^[10] процессе игры. Он часто выступает в виде вопроса ^[10] который проектирует ход игры, или в виде загадки. ^[10] Игровой замысел придает игре познавательный характер, предъявляет определенные требования к участникам игры в отношении знаний.

2. Правила

Каждая дидактическая игра имеет свои правила. Эти правила определяют, в каком порядке будут происходить действия и поведение учащихся в процессе игры, так же способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. ^[10] Именно поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться в ^[10] соответствие с целями урока и возможностями учащихся. Правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива, ^[10] создают условия для проявления каждым учащимся самостоятельности, мыслительной активности, настойчивости, дают возможность каждому проявить себя, добиться успеха.

3. Игровые действия

Игровые действия являются существенной стороной дидактической игры. Все игровые действия регламентируются правилами игры, дают учащимся возможность показать и проявить свои способности, применять накопленные знания, имеющиеся умения и навыки для того, что бы достичь цели игры.

Руководя игрой, учитель направляет игру в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует ^[10] ход игры разнообразными приемами, поддерживает интерес ^[10] учащихся к игре и подбадривает тех, кто отстает.

4. Содержание

Основой дидактической игры, является познавательное содержание, которое пронизывает собой её структурные элементы. Оно заключается в том, что

учащиеся должны усвоить те знания и умения, которые применяются для решения учебной проблемы, поставленной игрой.

5. Оборудование^[10]

Оборудование дидактической игры^[10] включает в себя оборудование урока в^[10] значительной мере. Оно представляет собой наличие технических средств обучения, проектов, диапозитивов и диафильмов, средств наглядности: таблицы, модели, раздаточный материал, награды для победителей.

6. Результат

Каждой дидактической игре придает законченность финал игры – это и есть результат. Результат – это, прежде всего, решение поставленной учебной задачи, он дает школьникам умственное и моральное удовлетворение. Этот результат является для учителя показателем уровня усвоения знаний, или их^[10] применения.

Все структурные элементы^[10] игры должны быть взаимосвязаны, потому что отсутствие основных элементов разрушает игру. Без одного не будет другого, так без игрового замысла, действий, правил, дидактическая игра либо невозможна, либо теряет свою особую форму и становится простым выполнением указаний, упражнений. Поэтому при подготовке к дидактической игре на уроке, необходимо составить краткую характеристику хода игры, указать отведенное на нее время, учесть возрастные возможности учащихся и уровень знаний. Грамотное сочетание всех элементов игры и их взаимодействие улучшают эффективность игры и ее организованность, приводят к достижению желаемого результата. Самым ценным в дидактических играх является то, что в процессе игры дети, в основном, самостоятельно получают новые знания, охотно **помогают друг другу в этом.**^[10] Очень важно, **при использовании дидактических игр,**^[10] **следить за сохранением интереса**^[10] учащихся к игре. Если интерес отсутствует или угасает, то ни в коем случае^[10] нельзя принудительно навязывать игру детям, так как в^[10] этом случае игра теряет свое дидактическое, развивающее значение и выпадает её эмоциональное начало. здесь важно вовремя изменить обстановку, принять действия такие как: эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка отстающих. Если у учащихся есть интерес, то они занимаются с большей охотой, что благоприятно влияет и на усвоение ими знаний. Важно выразительно и интересно проводить игру, потому что если разговаривать с учениками сухо, монотонно, равнодушно, то учащиеся будут относиться к знаниям безразлично, и будут отвлекаться, будет пропадать интерес. В таком случае сложно сохранять желание слушать, смотреть и участвовать в игре. Сам учитель должен в определенной степени включаться в игру, что бы руководство и влияние было естественным. Умение самому учителю включиться в игру - признак педагогического мастерства. Чем интереснее игра, тем больше она доставляет удовольствие учащимся, и они будут с нетерпением ждать новых игр. Необходимо при проведении дидактических игр сочетать забавность и обучение так, чтобы они помогали и дополняли друг друга.

Методика организации дидактических игр.

Цель игры.

Какие умения и навыки учащиеся осваивают в процессе игры, какие знания получают? Чему следует **уделить особое внимание? Какие воспитательные цели преследуются при проведении игры?**

Количество^[13] игроков.

Каждая игра требует^[13] определенного **минимального или максимального количества**^[13] игроков. Важно учитывать при организации игр количество учащихся в классе или же разделить класс на группы.

Дидактические пособия и материалы.

Какие дидактические пособия и материалы понадобятся для проведения игры?

Правила игры.

Как познакомить учащихся с правилами игры, затратив на это минимальное количество времени?

Продолжительность **игр.**

На какое время должна быть рассчитана игра?^[10] Насколько она будет занимательной, захватывающей и будет ли? Пожелают ли дети повторить такую игру?

Участие.

Как обеспечить участие всех учеников в игре?

Наблюдение.

Каким образом наблюдать за учащимися, чтобы определить, все ли включились в игру?

Изменения.

Можно ли внести изменения в игру и какие, **чтобы повысить интерес и активность**^[13] учащихся?

Выводы.

Какие выводы следует сообщить^[13] детям в заключение игры (лучшие моменты, недочеты, результат усвоения знаний, оценки отдельным или всем участникам игры, дисциплинарные нарушения и др.)?

На различных этапах урока целесообразность использования игр будет различна. К примеру, на этапе усвоения новых знаний приоритетнее использовать традиционные методы, нежели игровые. Поэтому игры чаще применяют на этапе проверки усвоения новых знаний или на этапе повторения пройденного материала. [8].

1.2.4.2 Правила организации дидактических игр

1. Правила игры должны быть простыми и понятными каждому, с точной формулировкой, содержание материала должно быть понятно учащимся.

2. Игра должна активизировать мыслительную деятельность учащихся для того, что бы выполнить поставленные педагогические цели, и развивать внимание.

3. Для того, что бы дидактический материал, используемый во время игры, дал должный эффект, он должен быть удобен в использовании

4. Обеспечение контроля результатов при проведении игры, в которой присутствует соревнование команд стороны учителя, всего класса **или** **выбранных лиц.**^[13] Учет **результатов соревнования должен быть открытым,**^[13] справедливым, ясным. Ошибки при контроле результатов могут привести к несправедливым выводам о командах-победителях, и к недовольству всех команд.

5. Чередование легких и сложных игр, если на уроке проводится несколько игр.

6. Все ученики должны быть активными участниками игры. Если ученика не включит вовремя в игру, то ему будет не интересно, и он не захочет больше играть.

7. Использование игры в меру. Если проводить слишком много игр, то учащиеся будут видеть в уроке лишь игру.

8. Постепенное усложнение игр со сходными мыслительными действиями: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному. При проведении логических игр важно строго соблюдать этот принцип.

9. правильная и четкая постановка речи учащихся в процессе игры.

10. игра сыграет положительную роль только в том случае, если она будет закончена на одном уроке и сразу будет получен результат. Дидактическая игра учит учащихся применять знания в новых условиях или ставит умственную задачу, для решения которой потребуются проявление разнообразных форм умственной и мыслительной деятельности. Решение поставленных играми задач, требует сосредоточенности, внимания, активной мыслительной деятельности. В зависимости от содержания материала, способа организации, уровня подготовки школьников, цели урока,^[10] дидактические игры приобретают **различный характер, например:**

быть продуктивными,

репродуктивными,

творческими,

конструктивными,

практическими,

воспитывающими.^[10]

На уроках, с использованием игр, реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, воспитания через коллектив, приобщения детей к научно - техническому творчеству, воспитания ответственности каждого за^[10] результаты обучения и дисциплину в классе.

ГЛАВА II РАЗРАБОТКИ УРОКОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

2.1^[4] Программа по Технологии 5-6 классов

Ниже в таблице представлен тематический план по технологии 5-6 классов и названия игровых моментов, некоторые из которых использовались мной

на уроках технологии или могут использоваться при изучении соответствующих тем.

5 класс

Тема раздела программы, количество отводимых учебных часов Игровой момент на уроке **Раздел «Технологии домашнего хозяйства» (2 ч) Тема «Интерьер кухни, столовой»**

(2 ч) [\[11\]](#) Игра: «Помощники для хозяйки» Раздел «Электротехника» (1 ч) Тема «Бытовые электроприборы»

(1 ч) Игра: «Закончи предложение» Раздел «Кулинария» (14 ч) Тема: «Санитария и гигиена на кухне» (1 ч) Игра: «Хозяюшка» Тема: «Физиология питания» (1 ч) Игра: «Поле чудес» Тема: «Бутерброды и

горячие напитки» (2 ч) Игра: «Отгадайки» **Тема: «Блюда из круп, бобовых**

и макаронных изделий» (2 ч) [\[11\]](#) Игра: «Рожки да зернышки». Тема: «Блюда из овощей и фруктов» (4 ч) Интерактивный кроссворд на тему «Овощи» с загадками Тема: «Блюда из яиц»

(2 ч) Игра: «Самое свежее». Тема: «Приготовление завтрака.

Сервировка стола к завтраку» (2 ч) Игра «Пантомима»

Раздел «Создание изделий из текстильных материалов» (22 ч) Тема: «Свойства текстильных материалов из волокон растительного происхождения»

(6ч) [\[11\]](#) Игра: «Выбор ткани» Тема: «Конструирование и моделирование швейных изделий» (4 ч) Игра: «Веселый мяч». Тема: «Швейная машина» (4 ч) Игра: «Звездочет». Тема: «Технология изготовления швейных изделий» (10 ч) Игра: «Тернистый путь к уюту».

Раздел «Художественные ремёсла» (8 ч) Тема: «Декоративно-прикладное искусство»

(2 ч) Игра: «Самый умный»

Тема: «Основы композиции и законы восприятия цвета при создании предметов декоративно-прикладного искусства»

(2 ч) [\[11\]](#) Игра: «Верю- не верю»

Тема: «Лоскутное шитьё» (4 ч)

Или современные технологии прикладного творчества. Игра: «Пазлы»

Раздел «Технологии творческой и опытнической деятельности» (21 ч) Тема: «Исследовательская и созидательная деятельность»

(19ч)

6 [\[11\]](#) класс

Тема раздела программы, количество отводимых учебных часов [\[11\]](#) Игровой момент на уроке Раздел «Технология домашнего хозяйства» (3 ч) Тема: «Интерьер жилого дома» (1ч) Игра: «Угадай стиль». Тема: «Комнатные растения в интерьере» (2ч) Игра: «Садовник».

Раздел «Кулинария» (14ч) Тема: «Блюда из рыбы и [\[11\]](#) не рыбных продуктов моря» (4ч) Игра: «Река и море». Тема: «Блюда из мяса и птицы» (4ч) Игра: «Вредные советы». Тема: «Заправочные супы» (2ч) Игра: «Сто к одному». Тема: «Приготовление обеда. Сервировка стола к обеду» (2ч) Игра: «Гости на пороге». Раздел «Создание изделий из текстильных материалов» (22ч) Тема: «Свойства текстильных материалов» (2ч) [\[11\]](#) Игра: «Из этой ткани я сошью». Тема: «Конструирование швейных изделий» (4ч) Ролевая игра: «В ателье».

Тема: «Моделирование швейных изделий» (2ч) Игра: «Линии».

Тема: «Швейная машина» (2ч) Игра: «Вызываем мастера». Тема: «Технология изготовления швейных изделий» (12ч) Игра: «Показ мод». Раздел «Художественные ремёсла» (8ч) Тема: «Вязание крючком» 4(ч) Игра: «Ярмарка». Тема: «Вязание спицами» (4ч) Игра: «Мастерская». **Раздел «Технологии творческой и опытнической деятельности» (21ч) Тема: «[\[11\]](#) Технологии творческой и опытнической деятельности» (21ч)**

2.2 [\[11\]](#) Содержание игровых моментов и методические рекомендации по их использованию

5 класс

Раздел «Технологии домашнего хозяйства» (2 ч)Тема «Интерьер кухни, столовой» (2 ч) [\[11\]](#)

Игра «Помощники для хозяйки»

Цель: Вспомнить или изучить, для чего необходимы столовые приборы.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Для начала вспомним, какие столовые приборы есть на Вашей кухне? (ложка, вилка, щипцы для горячего, лопатка, нож).

Важно не только знать приборы, но и уметь ими пользоваться. Сейчас я буду называть суждения, а Вы показывать тот или иной прибор. Например: вилка – рука вверх и пальцы в стороны, ложка – рука вверх и ладонь сложить в форме ложки, щипцы для горячего – обе руки вверх и хлопаем в ладоши, показывая щипцы, лопатка – две руки вверх, ладонями вперед, нож – рукой режем воздух.

Этим прибором мы переворачиваем блинчики на сковороде (лопатка).

Этим прибором кушаем суп (ложка).

Этим прибором переворачиваем мясо на сковородке (щипцы для горячего).

Этим прибором делим на кусочки торт (нож).

Этим прибором кушаем салат (вилка).

А этими приборами кушаем мясо (вилка и нож) и т. д.

Методические рекомендации

Игровой момент лучше провести в начале урока на этапе актуализации. Игровой момент может помочь учащимся настроиться на урок и перейти к теме интерьер кухни, столовой.Раздел «Электротехника» (1 ч) Тема «Бытовые электроприборы» (1 ч)

Игра «Закончи предложение»

Цель: Повторить правила техники безопасности при работе с бытовыми электроприборами.

Оборудование и материалы: компьютер, мультимедийная доска.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная

Ход игры:

На слайде по очереди выводить предложения с пропущенными словами, учащиеся должны правильно подобрать пропущенное слово.

1.Электрочайник нельзя включать в сеть без.....(воды)

2.Нельзя оставлять включенные электроприборы без.....(присмотра)

3. Вилку при включении и выключении электроприбора следует брать за.....(пластмассовую коробку)и только....(сухими) руками.

4. Нельзя касаться(поврежденных) проводов, по которым идет электрический ток.

5. Нельзя прикасаться к ... (подошве) горячего утюга руками.

Методические рекомендации

Игру можно проводить на этапе закрепления нового материала. После каждого ответа учащихся желательно обратить внимание учащихся, почему нужно соблюдать правила техники безопасности при работе с бытовыми электроприборами.Раздел «Кулинария» (14 ч) Тема «Санитария и гигиена на кухне»(1 ч)

Игра «Хозяюшка»

Цель: Ознакомить учащихся с правильной последовательностью мытья посуды.

Оборудование и материалы: Этапы мытья посуды, распечатанные на отдельных листах.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

После того, как приготовили пищу и покушали, появляется одно важное дело. Какое? (мытьё посуды). Каждая хозяйка должна уметь правильно это делать, чему мы с Вами сейчас и научимся. На доске висят этапы мытья посуды, а Вашей задачей является составить правильную последовательность.

Последовательность мытья посуды:

Удалить остатки пищи с посуды губкой или куском бумажного полотенца.

Отсортировать посуду: отдельно поставить стаканы, тарелки и т.д.^[17]

Замочить посуду с пригоревшей пищей в горячей воде.

Вымыть посуду в горячей^[17] проточной воде с использованием специальных приспособлений: губки,^[17] щетки, ершика, и безопасных для здоровья моющих средств, которые растворяют жир и облегчают мытье. Помни! Перед использованием моющих и чистящих средств, следует ознакомиться со способом их применения.

Вначале^[17] необходимо вымыть менее загрязненную чайную посуду, затем столовую и кухонную

Промыть посуду в проточной воде. В случае, если на кухне^[17] нет мойки с проточной водой, посуду моют в специальной^[17] емкости, меняя воду.

Поставить чистую посуду на сушку. Нежелательно вытирать посуду полотенцем.^[17]

Методические рекомендации

Игру можно провести на этапе формирования новых знаний. Каждый выбранный этап мытья посуды желательно аргументировать. После игры нужно рассказать, почему важно, что бы посуда всегда была чистой. Правильную последовательность мытья посуды записать учащимся в тетрадь.Тема «Физиология питания»(1 ч)

Игра «Поле чудес»

Цель: Активизировать деятельность учащихся

Оборудование и материалы: магниты, листочки, которые скроют буквы слова.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная

Ход игры:

Название основных биологически активных веществ вам хорошо известно. Можете ли вы назвать его сразу? Нет? Тогда вспомним этот термин, сыграв в «Поле чудес». (на доске написаны буквы слова, которые закрыты листочками. Как только учащиеся назовут нужную букву листочек будет с нее снят).

В и т а м и н ы

Условия игры:

Учащиеся называют по очереди букву и, если эта буква есть в слове, пытаются назвать отгадываемое слово - витамины.

Методические рекомендации

Игровой момент лучше провести в начале урока на этапе актуализации. Игровой момент может помочь учащимся настроиться на урок и перейти к вопросу о важности и пользе витаминов.Тема «Бутерброды и горячие напитки»(2 ч)

Игра «Отгадайки»

Цель: Отгадать слова, относящиеся к теме бутерброды и горячие напитки.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учитель загадывает загадки, а учащиеся отгадывают.

В брюхе – баня, в носу – решето,На голове – пупок, всего одна рука, И та – на спине. (Чайник)^[19]

Чистопородный, боярин дородныйВсему народу отпускает воду. (Самовар)^[19]

Бывает десертной, столовой и чайной,Сама не ест, а людей кормит. (Ложка)^[19]

Носит чай, какао, воду все хозяину в угоду,При нем живет, пока не упадет. (Чашка)^[19]

Он бывает с толком, рисом, мясом и пшеном, с вишней сладкою бывает,В печь сперва его сажают,А как выйдет он от туда, то его кладут на блюдо. (Пирог)^[19]

Из горячего колодца

Через нос водица льется. (^[18] Чайник)

Если я пуста бываю,

Про тебя я забываю,

Но когда несу еду –

Мимо рта я не пройду. (^[18] Ложка)

Он пыхтит как паровоз,

Важно кверху держит нос.

Прошумит, остепенится –

Пригласит чайку напиться. (^[18] Самовар)

Хлеба мягкого кусок, Сверху колбаса, чеснок. Сам он просится к нам в рот, Аппетитный... (Бутерброд)

В поле родился, на заводе варился,

На столе растворился. (^[18] Сахар)

В умеренном количестве повышает умственную активность, улучшает общий обмен веществ, потому что он содержит кофеин. Стимулирует физическую и психическую активность. (^[18] Кофе).

Содержит более 100 различных ценных для организма веществ. Это витаминизированный напиток, благоприятно действует на нервную систему, повышает работоспособность, улучшает пищеварение, устраняет вялость, сонливость и апатию. (^[18] Чай)

Бутерброд на «один укус». (Канapé)

Методические рекомендации

Данные загадки лучше использовать на этапе закрепления пройденного материала, когда все бутерброды и горячие напитки уже изучены. Игра помогает закрепить пройденный материал, отдохнуть перед практической работой.Тема «Блюда из круп, бобовых и макаронных изделий»(2 ч)

Игра «Рожки да зернышки».

Цель: Изучение видов круп и макаронных изделий.

Оборудование и материалы:

Образцы круп и макаронных изделий в индивидуальных пакетах (рис, греча, манка, пшено, горох, перловка, вермишель, рожки, перья, ракушки) с бумажными ярлычками, маркер, секундомер.

Форма организации познавательной деятельности: Групповая

Ход игры:

Каждой группе раздается набор образцов круп и макаронных изделий и маркер.

Необходимо в течение одной минуты подписать названия всех образцов круп и макаронных изделий.

По истечению времени проверяются ответы.

Методические рекомендации

Я считаю, что игру следует проводить на этапе мотивации и формировании интереса к уроку т.к. некоторые виды круп и макаронных изделий учащимся могут быть не знакомы и им станет интересно изучить для себя новые виды.Тема «Блюда из овощей и фруктов» (4 ч)

Интерактивный кроссворд на тему «Овощи» с загадками

Цель: Повышение познавательного интереса у учащихся.

Оборудование и материалы: Компьютер, мультимедийная доска.

Интерактивный кроссворд на тему «Овощи» с загадками

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

На мультимедийной доске показывается интерактивный кроссворд. Задача учащихся правильно ответить на все загадки, заполнить кроссворд. После на расчетном листе появится количество правильных ответов и оценка.

Методические рекомендации

Интерактивный кроссворд на тему «Овощи» с загадками разработан в программе Microsoft Office Excel, может использоваться как индивидуально, так и фронтально. Имеет четыре листа:

1. Титульный лист (здесь отображено название кроссворда и есть возможность ввести имя того, кто проходит кроссворд. Так же на титульном листе есть гиперссылка для перехода на лист «Кроссворд»);

Вариант 1. Не заполненный лист (рис.1).

Рисунок 1.

Вариант 2. Заполненный лист (рис.2).

Рисунок 2.

2. Кроссворд (здесь представлен сам кроссворд с вопросами, учащимся следует ответить на вопросы и написать ответы в клеточках);

Вариант 1. Не заполненный лист (рис.3).

Рисунок 3.

Вариант 2. Заполненный лист (рис.4).

Рисунок 4.

3. Расчетный лист (на этом листе происходит автоматическая оценка решения кроссворда с помощью формул. Перед тем как дать кроссворд учащимся для решения, необходимо скрыть расчетный лист.);

Вариант 1. Не заполненный лист (рис.5).

Рисунок 5.

Вариант 2. Заполненный лист (рис.6).

Рисунок 6.

4. Итоговый лист (учащемуся выводится его имя, количество правильных ответов и итоговая оценка).

Вариант 1. Не заполненный лист (рис.7).

Рисунок 7.

Вариант 2. Заполненный лист (рис.8).

Рисунок 8.

Если использовать кроссворд фронтально, то, по моему мнению, лучше использовать его на этапе актуализации знаний. Кроссворд поможет заинтересовать детей для изучения темы «Блюда из овощей и фруктов».

Тема «Блюда из яиц» (2 ч)

Игра «Самое свежее».

Цель: Научиться определять свежесть яиц.

Оборудование и материалы: яйца разной свежести, вода, соль,кастрюля тарелка.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

На столе лежат три яйца, каждое пронумеровано. Задача учащихся, определить какое из них самое свежее.

Способы определения:

Опустить яйца в подсоленную воду.

Если яйцо окажется на дне, то оно самое свежее, если всплывет, то такое использовать в пищу уже нельзя. Яйца всплывают на поверхность, потому что со временем влага внутри испаряется через оболочку и образовавшееся «свободное» пространство замещается воздухом. Чем больше воздуха внутри яйца, тем выше оно всплывает. И, конечно, тем оно старше.

Потрясти яйцо

Если при встряхивании вы не услышите посторонних звуков, то можете смело употреблять яйцо в пищу – оно свежее. Если же при этом слышны всплески или хлюпанье, значит, что внутрь яйца попал воздух и расширил естественный воздушный пузырь. Такое яйцо есть уже нельзя.

Обратить внимание на срок годности

Зачастую на каждом яйце присутствует информация о сроке годности, на которую следует обратить пристальное внимание. Поставщик гарантирует, что при соблюдении правил хранения продукт будет оставаться свежим. Как правило, яйца можно употреблять в пищу в течение некоторого времени после истечения срока годности, но перед этим настоятельно рекомендуется проверить их свежесть методами, описанными выше.

Проверить белок и желток

Разбейте одно из яиц и обратите внимание на состояние желтка и белка. Если желток выпуклый, а белок вязкий и плотно собран вокруг желтка – яйцо очень свежее. Однако, если желток плоский, а белок жидкий – это признак залежавшегося яйца

Методические рекомендации

На мой взгляд, игру лучше всего использовать на этапе изложения нового материала после того, как будет рассказано, к чему может привести использование в пищу не свежих яиц. Игра поможет учащимся самостоятельно определять свежесть яиц. Тема «Приготовление завтрака. Сервировка стола к завтраку» (2 ч)

Игра «Пантомима»

Цель: повторить правила поведения за столом.

Оборудование и материалы: стол, сервированный к завтраку.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Каждый желающий может выйти и пантомимой показать то или иное правило поведения за столом.

Например:

1. Не разговаривай с полным ртом.

2. Во время еды не дуй на слишком горячее блюдо, не стучи ложкой по тарелке. Старайся есть беззвучно.

3. Не ешь с ножа.

4. Пользуясь ножом, держи его в правой руке, а вилку - в левой.

5. Из общего блюда бери крайний кусочек, не выбирая.

6. Размешав сахар в чашке, положи ложку на блюдо.

7. Окончив еду, ложку не облизывай. Грязные нож и вилку на скатерть не клади.

Методические рекомендации

Я считаю, что игру можно использовать в двух случаях:

До изучения нового материала, для того, что бы узнать какие правила поведения за столом дети уже знают.

После изучения нового материала, для того, что бы закрепить новые знания.

В любом из вариантов использования игры учащиеся будут запоминать правила поведения за столом, ведь все правила будут продемонстрированы наглядно и интересно.

Раздел «Создание изделий из текстильных материалов» (22 ч) Тема «Свойства текстильных материалов из волокон растительного происхождения» (6ч)^[11]

Игра «Выбор ткани»

Цель: формирование навыка по применению разных свойств тканей.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Из класса выбирается один покупатель и один продавец. Покупатель в магазине подбирает ткань для конкретного изделия (например, фартук), а продавец должен задать соответствующие вопросы и предложить оптимальный вариант.

Методические рекомендации

Данную игру следует проводить после того, как изучены свойства тканей, на этапе закрепления новых знаний. Игра учит правильному подбору ткани для изделия, задавать правильные вопросы.

Тема «Конструирование и моделирование швейных изделий» (4 ч)

Игра «Веселый мяч»

Цель: Проверка знаний по теме конструирование и моделирование.

Оборудование и материалы: теннисный мяч

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учитель задает вопросы и бросает мяч любому ученику, а тот должен дать ответ на вопрос.

Примеры вопросов:

- 1. Эта мерка измеряется горизонтально вокруг талии, делится пополам (полуобхват талии – Ст).
- 2. Это определение размеров фигуры человека путем его измерения по конструктивным линиям (снятие мерок).
- 3. Это процесс изменения чертежа выкройки в соответствии с выбранной моделью (моделирование).
- 4. Заключается в обработке деталей или изделия влагой, теплом и давлением с помощью специального оборудования (ВТО).
- 5. Обработать ткань паром для предотвращения ее последующей усадки перед раскроем (декатировать).
- 6. Это детали, из которых состоит изделие, выкроенные из ткани с припусками на швы (детали кроя).
- 7. Рисунок, задумка изделия (эскиз).

Методические рекомендации

Игру «Веселый мяч» лучше проводить для повторения пройденного материала. Игра учит быстро сориентироваться и дать ответ на вопрос. Тема «Швейная машина» (4 ч)

Игра: «Звездочет».

Цель: проверка знания деталей швейной машины.

Оборудование и материалы:

Набор букв, из которых можно составить названия деталей швейной машины: ч, е, л, н, о, к, и, г, л, а, р, е, г, у, л, я, т, о, р, п, л, а, т, ф, о, р, м, а, л, а, п, к, а, с, т, е, р, ж, е, н, ь, н, и, т, е, н, а, п, р, а, в, и, т, е, л, ь, н, и, т, е, п, р, и, т, я, г, и, в, а, т, е, л, ь.

Форма организации познавательной деятельности: групповая.

Ход игры:

Нужно помочь звездочету собрать из букв слова.

На каждую группу выдается набор букв, из которых будут составляться названия деталей машин. Выигрывает группа, которая быстрее всех составит все слова из данного набора букв.

Методические рекомендации

По моему мнению, игру будет уместно провести на этапе закрепления нового материала, а после попросить показать, где располагается та или иная деталь швейной машины. Игра может помочь учащимся лучше запомнить названия и расположение деталей швейной машины.

Тема «Технология изготовления швейных изделий» (10 ч)

Игра: «Тернистый путь к уюту».

Урок игра по теме изготовление прихватки.

Цель: повторить пройденный материал.

Оборудование и материалы:

Конверты с этапами раскроя изделия

Листочки для ответов.

Форма организации познавательной деятельности: групповая, фронтальная.

Ход игры:

Первый конкурс «Разминка».

На доске пишутся анаграммы.

Чья команда быстрее поднимет руку и назовет правильное слово получит 1 балл

САРРКОЙ, КРОЙВЫКА, ЛУБАКВА, ХВАТПРИКА

(РАСКРОЙ, ВЫКРОЙКА, БУЛАВКА, ПРИХВАТКА)

(Команда за конкурс может получить 4 балла)

Второй конкурс «Этапы проекта»

Повторение этапов проекта. Команда, которая назовет первый этап, получит 1 балл.

1.поисковой

Команда, которая назовет второй этап, тоже получит 1 балл

2.технологический

А из каких этапов состоит технологический этап?

1.раскрой изделия

2.пошив изделия

(Команда за конкурс может получить 4 балла)

Третий конкурс «Раскрой»

Каждой команде раздаются конверты, в которых написаны этапы раскроя изделия, каждый этап на отдельном листочке. Учащимся нужно составить правильную последовательность раскроя изделия. Команда, которая лучше всех выполнит задание, получит 3 балла, команда, которая выполнит задание менее удачно получит 2 балла. А команда, которая выполнит задание не так удачно, как остальные, получит 1 балл. Время для выполнения задания 4 минуты.

Раскрой изделия для простой прихватки

Сложить ткань вдвое по направлению нити основы лицевой стороной вовнутрь по направлению нити основы.

Заколоть выкройку на ткани портновскими булавками, соблюдая направление нити основы.

Обвести контур детали

Начертить линию припусков на швы(1см)

Вырезать и перевести припуски на швы с помощью копировального колесика

Отколоть выкройку

По лицевой стороне начертить линии для стежки согласно эскизу

Раскрой изделия для прихватки в лоскутной технике

На изнаночной стороне ткани заколоть детали выкройки портновскими булавками, соблюдая направление нити основы.

Обвести контур деталей

Начертить линии припусков на швы(1см)

Вырезать

Отколоть выкройку.

(Через 4 минуты учитель собирает конверты)

(Команда за конкурс может получить 3 балла)

Четвертый конкурс «Что? Где? Когда?»

Учитель задает вопросы, а учащиеся должны записать ответ на листочке и принести его учителю. Как только все команды принесут ответы на вопрос, будем оглашать правильный ответ. На каждый вопрос дается время 30 секунд.

Что находится по краям ткани?(кромка)

Назовите ткань растительного происхождения, из которой выполнены ваши прихватки (хлопчато-бумажная)

Как называется временное ниточное соединение двух деталей примерно равных по величине?(сметывание)

Куда должно вращаться маховое колесо у швейной машины?(на себя)

При раскрое ткани для чего нужно соблюдать нить основы?(что бы не было растягивания ткани)

Сколько сантиметров должен быть припуск на шов у прихватки?(1см)

Ребята, а теперь повторим какие этапы практической работы мы будем выполнять.

Для простой прихватки(будем стежить)

Для прихватки в лоскутной технике(стачивать детали лоскутного изделия)

(Команда за конкурс может получить 7 баллов)

Конкурс «Техника безопасности»

Для пошива прихватки потребуются некоторые инструменты и оборудование. Учитель загадывает загадки, а учащиеся отвечают и рассказывают, для чего нужен тот или иной инструмент или оборудование на уроке.

На каждый инструмент или оборудование нужно повторить правила техники безопасности. Учитель говорит суждение, а команды отвечают «да» или «нет», ответ нужно обосновать (почему?).^[20]

Стальная лошадка, хвостик нитяной

Мелькает птицей по дороге ситцевой. (иглолка с ниткой)^[20] для раскроя и сметывания деталей)

Нитку для вдевания в иглу можно отмерить любой длины. (нет,^[20] нитка должна быть длиной до локтя, для того, чтобы было удобнее шить и нитка не запутывалась)

Нить можно откусывать зубами. (нет, что бы не повредить зубы)

Булавки и иглы необходимо хранить в подушечке. (да)

Сломанную иглу нужно просто выбросить(нет, сломанную иглу нужно упаковать в бумагу, а затем выбросить)

Инструмент бывалый – не большой, не малый У него полно забот – он и режет и стрижет.(ножницы.^[20] Портновские ножницы для раскроя, маленькие ножницы для пошива)

Ножницы передавать кольцами вперед. (да)

Ножницы можно держать раскрытыми(нет)

Можно резать нажницами на ходу(нет)

По полотняной дорожке скачет на одной ножке. (швейная машинка^[20] для пошива прихватки)

Платформа швейной машины должна быть свободной от инструментов(да)

Можно работать за швейной машиной с распущенными волосами(нет)

А какие еще есть правила?

Гладит хлопок он и шерсть.Хвостик сзади с вилкой есть.На кораблик он похож,Обожжешься, коль возьмешь.(утюг)

Утюг можно оставлять без присмотра(нет)

Выключать утюг только сухими руками(да)

(За конкурс можно получит 8 баллов)

По итогам всех конкурсов подсчитывается количество баллов у каждой команды и выставляются оценки.

Методические рекомендации

Я проходила практику в Гимназии №5 г. Перми, там учащиеся 5 классов шили вместо фартука прихватки трех видов: прихватки-варежки, прихватки в лоскутной технике и обычные квадратные двухсторонние прихватки. Для проведения одного из уроков я разработала игру «Тернистый путь к уюту», в ходе которой учащиеся смогли повторить пройденный материал и вспомнить тапы проекта. Игра рассчитана на 45 минут и лучше проводить на первом уроке. Для каждого конкурса написано количество баллов, которое может получить команда, для того, что бы было удобнее оценить команды.

Учащимся такая форма проведения урока очень понравилась. Игра помогла активизировать деятельность учащихся, повторить и запомнить пройденный материал. Раздел «Художественные ремёсла» (8 ч) Тема «Декоративно-прикладное искусство» (2 ч)

Игра: «Самый умный»

Цель: проверить усвоение пройденного материала

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учащиеся по очереди задают вопросы друг другу по теме «Декоративно-прикладное искусство».

Учитель и тот, кто задает вопрос оценивают правильность ответов.

Примерные вопросы:

Как давно появилась роспись по ткани как декоративно-прикладное творчество? (более 2000 лет назад)

Как иначе называется искусство росписи ткани? (батик)

Назовите необходимые для росписи ткани материалы (ткань, краски, резерв, копировальная бумага, соль).

Какие виды декоративно-прикладного искусства вы знаете?(роспись по дереву, вязание, вышивка, изготовление народных кукол, кружевоплетение).

Какими видами ДПИ ты владеешь?

Методические рекомендации

Я считаю, что игру лучше использовать на этапе закрепления нового материала. Она поможет закрепить пройденный материал, опросить каждого учащегося и поможет учащимся научиться оценивать ответы других.Тема «Основы композиции и законы восприятия цвета при создании предметов декоративно-прикладного искусства» (2 ч)^[11]

Игра «Верю- не верю»

Цель: осмысление темы нового материала.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учитель зачитывает утверждения. Если учащиеся верят, то хлопают в ладоши, если не верят, то топают ногами.

1.Статичная композиция передаёт движение (не верно. Динамичная композиция передает движение).

2.Асимметрия – это отсутствие симметрии (верно).

3. Композиция означает составление, соединение (верно).

4. Фактура – средство эмоциональной выразительности (не верно. Колорит-это средство эмоциональной выразительности)

5.Стилизация – средство композиции связанное с изменением реальных форм(верно).

Методические рекомендации

Эту игру, на мой взгляд, лучше проводить или на этапе закрепления нового материала или в начале следующего урока для повторения нового материала. Игра может помочь активизировать деятельность учащихся, размяться. Игра может помочь повторить и закрепить пройденный

материал.Тема «Лоскутное шитьё»(4 ч) Или современные технологии прикладного творчества.

Игра «Пазлы»

Цель: изучить разные блоки в лоскутной технике.

Оборудование и материалы: пазлы разных блоков в лоскутной технике (блок изба, шашечки, смерч, вертушка, ветряная мельница).

Форма организации познавательной деятельности: групповая.

Ход игры:

Каждой группе выдается пазл какого либо блока лоскутной техники. Задача каждой группы как можно быстрее собрать пазл. Когда все группы соберут пазлы, их нужно скрепить скотчем, затем они вывешиваются на доске и каждому блоку подписывается название.

Методические рекомендации

На мой взгляд, игру можно использовать перед тем, как будут даны названия блоков в лоскутной технике, для того, что бы дети изначально не знали, какой пазл у них должен получиться. Как только все пазлы будут собраны, то их нужно будет склеить, повесить на доску и подписать названия каждого блока, для того, что бы наглядно продемонстрировать, как будет выглядеть каждый блок.

б класс.

Раздел «Технология ведения домашнего хозяйства» (3 ч) Тема «Интерьер жилого дома» (1ч)

Игра «Угадай стиль»

Цель: научить определять по описанию и изображению стиль интерьера.

Оборудование и материалы: фотографии разных стилей интерьера.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

На доске фотографии интерьеров, выполненных в разных стилях.^[12] Учитель называет основные признаки стиля, а^[12] учащиеся должны по описанию и фотографии дать название стиля.Фотография №1 Белая мебель с позолотой, стены кремовых оттенков, хрусталь, драпировки на окнах. очень важная особенность этого стиля – симметрия. Светильники – только парные, кресла – по двое, складки на шторах симметричные и одинаковые (^[12] классический).Фотография №2 – всё, что несет отчетливые признаки «национальности». Индия, Китай, Африка, Крайний север и т.д. Присутствуют элементы народных ремесел, национальные предметы мебели (^[12] этника).

Фотография №3 – Очень функциональный интерьер. Новые синтетические материалы, много техники, всё новое и блесит. Много стекла и металла, причем трубы коммуникаций не скрывают за обшивкой стен, а выставляют напоказ как элемент декора (^[12] Хай-тек).Фотография №4 – много позолоты, декора, хрусталя, бархата. Мебель большая, двери тяжелые, колонны толстые в завитках (^[12] Ампи́р).

Фотография №5 этот стиль господствовал в XII-XV вв. его Характерными элементами стали стрельчатые своды, острые шпили, ажурная узорчатость и растительные орнаменты. узорчатость и растительные орнаменты (^[12] Готический стиль).

Фотография №6 – «деревенский» стиль. Веселый ситец занавесок, грубоватая мебель с множеством ящичков и дверец, натуральное, предпочтительно естественных оттенков дерево (^[12] Кантри).

Методические рекомендации

Игру лучше проводить на этапе закрепления нового материала. Игра помогает детям научиться определять по описанию и изображению стиль интерьера.Тема «Комнатные растения в интерьере» (2ч)

Игра «Садовник»

Цель: изучить правила ухода за разными цветами.

Оборудование и материалы: лейка для комнатных цветов.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учащиеся должны выбрать какое-либо комнатное растение и найти сведения по уходу за ним.

Учитель или один учеников будет садовником. Начинает игру садовник словами:

-«Я садовником родился, не на шутку рассердился! Все цветы мне надоели кроме (название цветка)».

Учащийся, чей цветок назвали говорит:

-«Ой!»

-«Что с тобой?»

-(учащийся называет недуги это цветка)

Садовник поливает этот цветок из лейки и игра продолжается уже с другими цветами.

Методические рекомендации

На предыдущем уроке дать учащимся домашнее задание выбрать любимое комнатное растение и посмотреть правила ухода за цветком. Игру можно провести практически на любом этапе урока, но я считаю, что лучше всего ее провести перед изложением нового материала. Игра может помочь узнать учащимся комнатные цветы и правила ухода за ними.Раздел «Кулинария» (14ч) Тема «Блюда из рыбы и не рыбных продуктов моря» (4ч)

Игра «Река и море»

Цель: научиться определять морскую и речную рыбу.

Оборудование и материалы: изображения разных рыб.

Речная рыба – щука, ерш, пескарь, налим, лещ, карп, сом.

Морская рыба – треска, камбала, зубатка, ставрида, сельдь, хек, салака.

Форма организации познавательной деятельности: групповая.

Ход игры:

Учащимся даны изображения разных рыб, необходимо их разделить на морских и речных.

Методические рекомендации

Игру можно провести на этапе формирования новых знаний. Игра помогает научиться отличать морских и речных рыб. После игры записать в тетрадь названия данных рыб.Тема «Блюда из мяса» (4ч)

Игра «Вредные советы»

Цель: повторить правила первичной обработки и приготовления мяса.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учитель говорит суждение по первичной обработке или приготовлению мяса, а учащиеся должны ответить правдивое ли оно.

1. Мороженое мясо размораживают на воздухе при комнатной температуре (да).2. Кости, сухожилия, пленки нельзя использовать для приготовления бульона (можно использовать).

3. Размороженное мясо обмывают теплой водой, а жирные участки – холодной (нет, размороженное мясо обмывают холодной водой, а жирные участки – теплой).4. Мясо следует нарезать поперек волокон (да).5. Порционные куски отбивают специальным молотком (да). 6. Мясо старых животных и молодняка выглядит одинаково (Нет, мясо старых животных отличается от мяса молодняка более темной окраской, желтым цветом жира). 7. Чтобы бульон был наваристее, мясо кладут в холодную воду, а для того чтобы вкуснее было само мясо - в кипятке (да). 8. При жарении мяса с костью прожаривается медленнее, чем кусок мякоти (нет, мясо с костью прожаривается быстрее).9. Котлеты, жареное мясо, птица готовы, если нажав на них ложкой или проткнув вилкой, увидите прозрачный сок (да)10. Хорошо прожаренное или проваренное мясо не отделяется от кости (нет).

Методические рекомендации

Игру можно проводить на этапе закрепления новых знаний или повторения пройденного материала. Игра помогает лучше запомнить учащимся правила первичной обработки и приготовления мяса.

Тема «Заправочные супы» (2ч)

Игра «Сто к одному»

Цель: Заинтересовать и активизировать мыслительную деятельность учащихся.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная

Ход игры:

Учитель читает суждение и дает пол минуты учащимся на размышление, если ответа не поступило, то учитель читает следующее суждение, пока не получит ответ.

1. О том, кто «это» придумал, спорят многие народы, но ^[15] существует мнение, что зародилось «это» на территории Великого ^[15] Литовского княжества.
2. Близкие Ивана Франко использовали для ^[15] его приготовления полученный писателем лавровый венок.
3. На вопрос программы «^[15] Сто к одному»: «Что плавает в «этом»?» – ^[15] шестым по популярности ответом был «муха».
4. Игорь Крикунов - руководитель цыганского культурного центра в Киеве ^[15] считает, что основой «этого» должна быть украденная курица, ^[15] потому что в ее крови много адреналина.
5. ^[15] После визита Хрущева в США в ^[15] конце 50-х годов прошлого ^[15] столетия «это» стало там популярно.
6. Граф Завадовский готовил «это» из шинкованных ананасов.
7. Он бывает сибирский, ^[15] флотский, ставропольский, московский, боярский и гетманский.
8. «Это» может быть, как горячим, так и холодным.
9. Красное «это» встречается чаще зеленого.
10. В Полтаве для «этого» нужен ^[15] утка или гусь, в Киеве – говядина и баранина, а в Чернигове – ^[15] яблоки, кабачки и фасоль.
11. Вассисуалий Лоханкин потерял ^[15] все шансы на то, что его супруга вернется, когда залез рукой в это.

Ответ: В XIV веке в Великое княжество Литовское входили многие территории, ныне принадлежащие России, Украине и Польше. ^[15] Поэтому, возможно, именно там возник борщ. ^[15]

Методические рекомендации

Игру можно провести на этапе актуализации или мотивации. Игра способствует появлению интереса к уроку и активизирует мыслительную деятельность учащихся. Тема «Приготовление обеда. Сервировка стола к обеду» (2ч)

Игра «Гости на пороге»

Цель: научиться сервировать стол в команде, руководить процессом.

Оборудование и материалы: столы, посуда для сервировки – 3 набора, салфетки.

Форма организации познавательной деятельности: групповая.

Ход игры:

Разделить класс на несколько групп. Представьте, что через несколько минут придут гости на званый обед, а стол еще не накрыт. От каждой группы выбирается хозяин дома, который распределит обязанности другим членам, и будет руководить сервировкой стола.

Учащиеся сервируют стол к обеду.

Методические рекомендации

Игру можно провести на этапе закрепления новых знаний. Ира учит правильно и быстро сервировать стол к обеду. Ведь, как и в древние времена, красиво накрытый стол – гордость любой хозяйки. Раздел «Создание изделий из текстильных материалов» (22ч) Тема «Свойства текстильных материалов» (2ч) ^[11]

Игра: «Из этой ткани я сошью». Цель: изучение свойств текстильных материалов.

Оборудование и материалы:

Образцы разных видов тканей с различными свойствами.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Учащиеся выбирают себе по образцу ткани, затем по очереди рассказывают о своей ткани «из этой ткани я сошью (название изделия), потому что она (называют свойство материала). Например: ткань бязь. Из этой ткани я сошью ночную сорочку, потому что она гигроскопична.

Методические рекомендации

Я думаю, что игру хорошо бы применить на этапе закрепления нового материала, когда учащиеся уже изучили все свойства материалов. Игра поможет не только закрепить новые знания, но и поможет научиться применять эти знания на практике, поможет подобрать более подходящую ткань для разных изделий. Тема «Конструирование швейных изделий» (4ч)

Ролевая игра «В ателье»

Цель: Научить учащихся снимать мерки.

Оборудование и материалы: сантиметровая лента, рабочая тетрадь.

Форма организации познавательной деятельности: групповая.

Ход игры:

Необходимо разбить учащихся на группы по три человека. Представьте себе, что находитесь в ателье по индивидуальному пошиву одежды.

Необходимо распределить роли:

1. заказчица (пришла заказать пошив одежды, с нее нужно снять мерки),
2. закройщик (человек этой профессии выполняет самую ответственную работу, от которой зависит качество пошива одежды: он снимает мерки, выполняет раскрой изделия, проводит примерки),
3. приемщик (записывает мерки в рабочую тетрадь заказчицы). Затем ролями нужно поменяться, чтобы все побывали в роли закройщика и могли измерить фигуру.

Как только все измерения будут записаны, то нужно будет поменяться ролями, что бы со всех были сняты мерки.

Методические рекомендации

Данная игра была проведена мной в параллели шестых классов в Гимназии №5 г. Перми. В ходе игры учащиеся смогли на собственном примере узнать, чем занимается в ателье заказчица (пришла заказать пошив одежды, с нее нужно снять мерки), закройщик (человек этой профессии выполняет самую ответственную работу, от которой зависит качество пошива одежды: он снимает мерки, выполняет раскрой изделия, проводит примерки), приемщик (записывает мерки в рабочую тетрадь заказчицы). Так же каждый ученик учится снимать мерки, правильно их записывать и правильно стоять, когда с него снимают мерки. Тема «Моделирование швейных изделий» (2ч)

Игра «Линии»

Цель: Проверка усвоения знаний по теме конструирование.

Оборудование и материалы: малярный скотч, маркер, манекен.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

На манекене наклеены полосы малярного скотча в соответствии с расположением конструктивных линий. Учитель выбирает любого учащегося, который должен подписать ту или иную линию на манекене.

Конструктивные линии:

Линия бока

Плечевая линия

Горловина переда

Горловина спинки

Линия низа изделия

Линия низа рукава

Середина изделия (сгиб ткани).

Методические рекомендации

Данная игра была проведена мной в параллели шестых классов в Гимназии №5 г. Перми. При проведении уроков по конструированию швейных изделий я столкнулась с проблемой, что не все учащиеся могут соотнести конструктивные линии на чертеже с их расположением на теле, поэтому я решила провести данную игру, тем более, что игра подходит как к конструированию, так и к моделированию швейных изделий. Для того, что бы правильно расположить название той или иной линии на манекене учащиеся выбирают в случайном порядке, выдается полоска малярного скотча с подписанным названием конструктивной линии и цель учащегося правильно ее расположить на манекене. Игру лучше всего проводить перед изложением нового материала. Игра помогает учащимся понять, где проходит та или иная конструктивная линия. Тема «Швейная машина» (2ч)

Игра «Вызываем мастера»

Цель: Научиться способам устранения дефектов строчки, овладевать безопасными приёмами труда на швейной машине.

Оборудование и материалы:

Форма организации познавательной деятельности:

Ход игры:

Класс делится на пары (один будет мастером, а другой тем, кто его вызвал), садятся за швейные машины. Тот, кто вызвал мастера – озвучивает проблему, а мастер показывает, как ее устранить.

Примеры: назначение и правила использования регулятора натяжения верхней нитки. Способы устранения дефектов строчки. Изучение устройства регулятора натяжения верхней нитки. Подготовка швейной машины к работе. Выполнение регулировки качества зигзагообразной и прямой строчек с помощью регулятора натяжения верхней нитки. ^[11]

Методические рекомендации

Игру можно использовать как проверку знаний по швейной машине. Игра помогает понять уровень знаний учащихся по способам устранения дефектов строчки, овладению безопасными приёмами труда на швейной машине. Тема «Технология изготовления швейных изделий» (12ч)

Игра «Показ мод»

Цель: продемонстрировать результаты проделанной работы, научиться красиво ходить, демонстрируя изделие.

Оборудование и материалы: сшитые учащимися изделия.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

К заключительному уроку по технологии изготовления швейных изделий попросить учащихся принести готовые изделия. Для начала нужно научить девочек красиво ходить под музыку, а затем провести показ мод. В качестве жюри попросить побыть или свободных педагогов или учащихся старших классов. После показа выставляются итоговые оценки за изделие.

Методические рекомендации

Игру следует проводить на заключительном уроке по теме технология изготовления швейных изделий. Игра помогает активизации деятельности учащихся на основе применения нестандартных форм ведения урока. Раздел «Художественные ремёсла» (8ч) Тема «Вязание крючком» 4(ч)

Игра «Ярмарка»

Цель: способствовать качественному выполнению работы учащимися, правильно оценивать работы других.

Оборудование и материалы: салфетки, связанные учащимися, жетоны.

Форма организации познавательной деятельности: фронтальная.

Ход игры:

Когда все учащиеся закончат изготовление салфетки крючком, можно провести игру «Ярмарка». На столе выкладываются все салфетки и каждому учащемуся необходимо выбрать, какая салфетка, по его мнению (кроме своей), самая красивая и самая качественная, отдав за нее свой голос (жетон). После проведения голосования, подсчитывается количество жетонов. Тот учащийся, чья салфетка наберет наибольшее количество жетонов, получает

дополнительную оценку.

Методические рекомендации

Игра проводится тогда, когда все работы учащихся выполнены. Игра способствует качественному выполнению работы учащимися, учит правильно оценивать работы других. Тема «Вязание спицами» (4ч)

Игра «Мастерская»

Цель: развивать логическое мышление, умения сопоставлять, сравнивать.

Оборудование и материалы: листочки, ручки.

Форма организации познавательной деятельности: групповая

Ход игры:

Разделить класс на три группы. Представьте себе, что Вы открываете мастерскую по изготовлению вязаных на спицах изделий. Каждой группе необходимо рассмотреть разные группы вопросов:

1 группа - рассмотреть вопросы материаловедения.

2 группа ^[8] разработать рекомендации по подбору спиц.

3 группа ^[8] разработать инструкцию по охране труда в трикотажной мастерской. ^[8]

Примеры ответов:

Материаловедение

Нитки бывают ручного и машинного прядения.

При раскручивании нити можно увидеть, что она состоит из более тонких нитей – волокон. Свойства волокна определяют свойства ниток.

Волокна растительного происхождения ^[8] производят из хлопка и льна.

Волокна животного происхождения ^[8] производят из коконов тутового шелкопряда и шерсти овец, коз, кроликов, верблюдов. Изделия из ^[8] волокон растительного происхождения более теплые.

Химические волокна производят промышленным путём. Вискозное волокно получают из древесины (целлюлозы). Из продуктов переработки нефти, газа, угля – капрон, лавсан и ^[8] пр.

Основные свойства ниток: толщина, длина, крутка, ровность, упругость, прочность.

Покупая пряжу в магазине, обязательно сохраняйте ярлычок. На нем сообщаются важные сведения: процентное содержание волокон того или иного происхождения, ^[8] приблизительная длина (в метрах), ^[8] вес, предполагаемый номер спиц. Все эти данные ^[8] могут пригодиться.

Спицы ^[8]

Для работы необходимо приобрести легкие, хорошо отполированные спицы. Концы их должны быть не слишком острыми, но и не слишком тупыми.

Даже малейшие шероховатости на поверхности спиц мешают скольжению нити и затрудняют работу. Предпочтение можно отдать стальным ^[8] спицам, хотя они тяжелее. Спицы из алюминия легкие, но могут испачкать светлую пряжу. Так же можно использовать пластмассовые, бамбуковые и костяные спицы: если они толстые, ими удобно вязать, ^[8] если они тонкие, то они гнутся и быстро ломаются.

У всех спиц есть свой номер. Номер соответствует ее диаметру в миллиметрах. ^[8] Он выбирается соответственно толщине нити: спица должна быть в два раза толще нити. Если вы затрудняетесь в выборе спиц, положите на стол одну спицу, сложите нитку от клубка вдвое, слегка скрутите ^[8] если они будут одинаковыми, ^[8] то можно смело браться за работу. Если разница будет существенной, ^[8] лучше поменять спицы.

Инструкция по охране труда при вязании ^[8] спицами и крючком.

Общие требования безопасности

Вязальные крючки и спицы должны быть хорошо отшлифованы; хранить их следует в специальных пеналах. Во время работы следует быть

внимательными и аккуратными. При ^[8] несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая обязан сообщить учителю. ^[8]

Требования безопасности перед началом работы.

Убрать волосы под косынку. Организовать своё рабочее место так, чтобы освещение было достаточным. Свет должен падать на рабочую поверхность спереди или слева. Ножницы должны лежать с сомкнутыми лезвиями, передавать их следует кольцами вперед.

Требования безопасности во время работы.

Вязальные крючки и спицы использовать только по назначению. Нельзя делать резких движений рукой с крючком или спицами в направлении рядом сидящего человека. Следить за правильной организацией рабочего места, не ходить по кабинету с расчехленным крючком или спицами. Следить за правильным положением рук и посадкой во время работы.

Методические рекомендацииИгру можно провести на тапе закрепления нового материала. Учащимся предлагается литература, с помощью которой они могут ответить на все вопросы, возникающие в ходе деловой игры (рекомендуются книги, указанные в списке литературы к конспекту урока).

Закключение

Использование игровых методов на уроках технологии способствует тому, что бы учащиеся не только не потеряли интереса к предмету, но и сами бы устремились к получению новых знаний, умений и навыков. Уроки, с использованием игровых моментов дают хорошие результаты, потому, что игры заинтересовывают учащихся в процессе обучения, ведь если преподнести теоретический материал преподнести в форме игры, то игра будет развивать учащихся, прививать интерес к обучению, приносить удовольствие и хорошие результаты в учебе, легче запоминать материал и дадут возможность соревноваться друг с другом.

Уроки, с использованием игровых моментов проходят интересно как для учителя, так и для учащегося, создают положительную атмосферу в классе, что положительно сказывается на запоминании материала, интересе к предмету и позволяет вовлечь в деятельность на уроке каждого учащегося. Те игры, в которых учащиеся соревнуются друг с другом, помогают развить такие качества как внимание, память, сообразительность, наблюдательность, координацию движений, точность и т.д.

Некоторые игровые моменты были проведены мною на базе Гимназии №5

г. Перми в 2016г.

В пятых классах был проведен урок игра «Тернистый путь к уюту»,на котором весь теоретический материал был преподнесен в игровой форме, что понравилось всем учащимся, для каждого раздел создания изделий из текстильных материалов стал интересен, как и предмет в целом.

В шестых классах были проведены такие игры как: роевая игра «В ателье», «Линии». Поэтому, опираясь на опыт проведения игровых моментов, можно сказать, что систематическое использование игровых приемов и методов в образовательном процессе с учетом возрастных и психологических особенностей детей в 5-6 классах повышает их мотивацию к обучению и способствует более успешному усвоению материала.

В процессе технологической подготовки школьников игры выполняют особую роль, обусловленную преимущественно практической деятельностью учащихся и сравнительно небольшим объемом учебного времени, отводимого на изучение теоретических вопросов. Использование игр на уроках технологии позволит учителю более выразительно и доходчиво донести до школьников наиболее трудные и сложно усваиваемые вопросы программного материала, активизировать их наблюдения, способствовать более глубокому восприятию и запоминанию; расширит кругозор и повысит интерес школьников к данному виду творчества, к самому предмету

Список используемой литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1987.-144с.-(Психологическая наука - школе).
2. Аникина А., Жарова Т., Акшина Т. Игры на уроках русского языка – М.: Русский язык, 1990
3. Арефьев И.П. Занимательные уроки технологии для девочек. 7 класс: Пособие для учителей. – М.: Школьная пресса, 2005. – 64с., ил. – («Школа и производство. Библиотека журнала»; Вып. 24).
4. Бабина Н.Ф. Как развивать познавательную активность учащихся // Школа и производство . – 2002. - №3, с.34-36.
5. Бешенков А.К. Технология. Методика обучения технологии. 5 – 9 кл.: метод. пособие / А.К. Бешенков, А.В. Бычков, В.М. Казакевич, С.Э. Маркуцкая. – 2-е изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2004. – 220, с.: ил.
6. Бурин М.С. Инновации и новизна в педагогике. Советская педагогика , 1989. №12, с. 36-40
7. Гурин В.Е., Солопанова О.Ю. Основы умственного воспитания младших школьников в процессе изучения музыки: восприятие, мышление, развитие. – Краснодар, 2001. – 23 с.
8. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М., 1972.
9. Дерябин А.В. Кроссворды в трудовом обучении // Школа и производство . – 1997. - № 3, с.88
- 10.Дидактическая игра как средство обучения - код доступа- http:// zemcovshkola.narod.ru >metodkopilka....igra...
11. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 1986.
12. Жигалкина Т.К. Игровые и занимательные задания по математике – М.: Просвещение, 1989
13. Иванова Е.В. Обучающая игра «Волшебный цветок» // Школа и производство. – 2003. - №4, с.46.
14. Каменская Е.Н. Педагогика: Курс лекций. (Пособие для подготовки к экзаменам для студентов всех форм обучения.) Ростов н/Д: Феникс, 2003. 160 с. (Серия "Зачет и экзамен".)
15. Кино и дети . – М., 1971. – 178 с.
16. Макарова А.Ю. Дидактические игры для проверки знаний // Школа и производство . – 2002. - №3, с. 37 – 40.
17. Методы обучения - код доступа - http://www.grandars.ru/college/psihologiya/metody-obucheniya.html
18. Методы преподавания технологии - код доступа - http://koi.tspu.ru/koi_books/semenova2/TextPages/tp4-1.htm
19. Обучение - код доступа - http://www.grandars.ru/college/psihologiya/obuchenie.html
20. Педагогика. § 2. Классификация методов осуществления целостного педагогического процесса - код доступа - http://www.bibliotekar.ru/pedagogika-3-2/17.htm
21. Перькова О.И., М.А. Вержбицкая Время подводить итоги // Начальная школа. – 1989. - № 9
22. Пиджакова Т.В.. Общая методика преподавания технологии. Методическая разработка. Пермь ПГПУ 2009г.
23. Родионова Л.Г., Сазанова А.И. Раз, два три – отвечай!. – М., 1994
24. Сафрис О.И., Таморчак Д.Я. Деловые игры при изучении технологии // Школа и производство . – 1999. - №4, с. 22.
- 25.Синица Н.В. Технология. Технологии ведения дома: 5 класс: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений / Н.В. Сеница, В.Д. Симоненко. – М.: Вентана – Граф, 2012. – 192 с.
- 26.Синица Н.В. Технология. Технологии ведения дома: 6 класс: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений/ Н.В. Сеница, В.Д. Симоненко. – М. : Вентана – Граф, 2013.- 192с.
27. Современные технологии обучения: общая характеристика, особенности реализации - код доступа - http://www.orenipk.ru/kp/distant/ped/ped/tech.htm
28. Столяренко Л.Д., Столяренко В.Е. Психология. Серия "Учебники, учебные пособия" – Ростов н/Д: «Феникс», 2000. – 448 с.
29. Хохоленок О.И.. Обобщающий урок «Путешествие в мир тканей»./ Школа и производство. – 2000. - №4, с.31.
30. Чернякова В.Н., Шкраб О.н. Урок – игра по моделированию одежды./ Школа и производство. – 1999. - №6, с.43-47.
31. Шивалин В.И. Развивающие игры и состязания на уроках технологии. // Школа и производство . – 2000. - № 5, с.60.
32. Яркова И. В.. Учебные игры в изучении технологии./ Школа и производство / - 2001 - №5, с.50-52.

