**« МАСТЕРИЦЫ»**

(Урок - игра по технологиидля учащихся 5-8 классов.)

**Цели:** (2слайд)

1. Расширить, систематизировать знания учащихся о профессиях

2. Прививать интерес к рабочим профессиям, труду.

3. Повышение технологической культуры, расширение кругозора.

4. Воспитание наблюдательности, внимания, памяти, мышления.

**Время работы:** 45 минут (1 урок).

**Дидактическое обеспечение:** раздаточный материал, презентация.

**Оборудование:** компьютер, мультимедийный проектор, экран.

**Межпредметные связи:** информатика

**Ход.игры:**

**СООБЩЕНИЕ ТЕМЫ.**

**Учитель:** Сегодня у нас необычный урок, урок-игра « Мастерицы» где мы узнаем о мастерах своих профессий. А у нас все работы хороши!

Профессия-это род занятий, любимое дело, труд всей жизни. А потому любимое дело выбирается один раз и на всю жизнь. Но как бывает тяжело выбирать! Ведь и врачом хочется стать, и водителем, космонавтом и водолазом, учителем и артистом. Вот поэтому сейчас вам и нужно готовиться к выбору профессии. А что вы знаете о профессиях и какими вы будете мастерицами, мы сегодня и узнаем.

(3 слайд)

***Да, профессий век не счесть,***

***Присмотреться время есть,***

***Кем же вы хотите стать.***

***Любопытно всем узнать****.*

Теперь мы на деле проверим какими же вы станете мастерами в своей профессии и в жизни.

----На команды разделитесь в путь дорожку снарядитесь.

Раздаются фишки 2-х цветов, команды формируются по цветам

( желтые )и(красные).

Создание команд.

Придумать название командам.

И так наша игра начинается.

Конкурсы оцениваются по 5 баллов.

4(слайд)

**«Расшифруйка»**

Учитель демонстрирует слайд , на котором написано слово, но буквы в нем представлены самым немыслимым образом. Команды должны угадать, какое слово зашифровано:

**Баркы, жирнене, еявш,дьевитол,праов,ртомас,щакнемки.**

**(рыбак,швея,повар,каменщик,инженер, водитель, матрос)**

Команда первой расшифрует получает жетон.

5(слайд)

**«Ориентирование в профессиях»**

К названию профессии укажите ее описание.

1. Швея. 2. Дизайнер. 3. Модельер. 4. Вязальщица. 5. Прядильщица. 6.Рекламист. 7. Кулинар. 8. Кондитер.

|  |  |
| --- | --- |
| Усл. обозн. | Описание |
| А | Изготавливает различные изделия из ткани. |
| Б | Она владеет технологическим процессом по производству непрерывной, тонкой, определенной линейной плотности и прочности нити. |
| В | Он умеет приготовить пищу. |
| Г | Из отдельных деталей она изготовляет различные изделия из ткани. |
| Д | Готовит сладкие изделия из муки и других дополнительных продуктов. |
| Е | Он с учетом размеров и расположения квартиры создает и оформляет интерьер помещений. |
| Ё | Специалист по созданию новых изделий из разных материалов. |
| Ж | Он доходчиво, интересно и красиво представляет товар и услуги. |

Ответы: 1-Г; 2-Е; 3-Ё; 4 -А; 5-Б; 6-Ж;7-В; 10-Д.

7(слайд) **«Правда ли , что…»**

Каждой команде задается по 4 вопросов, за правильный ответ 1 балл.

**Вопросы 1 команде**

1.Первый проект швейной машины предложил Леонардо да Винчи? (Да. В конце ХV в.)

2.Существуют машины не только с ручным приводом, но и с ручным тормозом? (Нет)

3.Вшитый в платье мешочек для ношения при себе мелких предметов называется пакет?(нет карман)

4.Приспособление, предназначенное для предохранения пальца от укола челнок? (Нет напёрсток)

5.Первый завод в России по выпуску швейных машин был основан в городе Подольске фирмой “Зингер”? (Да. В 1900 г.)

8( слайд) **Вопросы 2 команде**

1.В первых моделях швейной машины использовались иглы кактуса, которые специально привозились из Африки? (Нет. Иглы всегда были металлическими.)

2.Процесс получения ткани из ниток путем их переплетения называется ткачество?(нет прядение)

3.Острый металлический стержень с ушком шило?(нет игла)

4.Любая ткань состоит из горизонтальных и вертикальных линей? (нет из основных и уточных)

9(слайд) **«Умнословицево».**

Старая пословица вовек не сломится, а мы с вами вспомним пословицы.

Каждой команде дается по 6 пословиц нужно их продолжить:

**1 команде**

1.“Берегите платье снова ……..а честь смолоду”.

2.“Встречают по одежке………..а провожают по уму”.

3.Слово не воробей… вылетит, не поймаешь.

4.С кем поведешься … от того и наберешься.

5.“Делу время,……а потехе час”.

6.“Сколько волка не корми,……а он в лес смотрит”.

10(слайд) **2команде**

1.“Что посеешь…..то пожнешь”

2.Поспешишь, … людей насмешишь

3.Любишь кататься … люби и саночки возить.

4.Один в поле … не воин.

5.Семь раз отмерь … один раз отрежь.

6.Не имей сто рублей, … а имей сто друзей.

11(слайд) **«Игралкино»**

Игра называется «Узелки»

командам вручаются пояски с завязанными на них узелками(по числу игроков в команде) каждый игрок развязывает узелок и передает другому.

Та команда, которая быстрее развяжет все узелки, побеждает.

12(слайд**) «Составь слово»**

Чья команда быстрее найдет все слова(продукты). Та и побеждает.(распечатанный слайд раздать)

15(слайд) **«Путаница»**

(используй обязательно все буквы обоих слов, чтобы получилось одно слово название овоща за одну минуту ) раздать листочки для составления слов.

Тур+пешка петрушка

Рот+кафель картошка

Лак+сев свекла

Клан+жаба баклажан

Кровь+мо морковь

Сдают ответы.

16(слайд) **«Слова спрятанные в слове»**

За 2 минуты составить слова, кто больше.(листочки для ответов раздать)

Учитель: Сколько веревочке не виться, а кончику все равно быть. И наша с вами игра заканчивается. Все хорошо играли умельцами, мастерами себя показали -и слово умное молвить, и сыграть, что важно в любой профессии. Здоровья вам и долгих лет!