**Учебные игры в изучении технологии.**

**Игра «Черный ящик»**

В «черном ящике» прячется какая-нибудь деталь или предмет. Это может быть, какая-либо деталь швейной машины или ручной инструмент, приспособление, один из видов сырья или материалов.

Группы поочередно получают задание в течение 1 минуты отгадать, что лежит в закрытом ящике. Даются следующие подсказки:

* она называется так же, как одна из деталей велосипеда (педаль);
* имеет такое же название, что и одно из дополнений мужской и женской одежды (ремень);
* одна из частей этой детали называется так же, как предмет зимней спортивной игры (шайба);
* эта деталь имеет такое же название, что и деталь авторучки (стержень).

Если у группы нет ответа на вопрос, помогает другая группа и ответ засчитывается ей с правом следующего хода.

**Игра «Эрудит»**

Эта игра может быть как индивидуальная, так и групповая или парами. Учащимся предлагаются зашифрованные названия различных терминов по швейному делу. Необходимо их расшифровать и объяснить значение. В приведенной ниже таблице закодированы слова: шов, стежок, строчка, кромка, основа, уток, изнанка, хлопок, шелк, шерсть, лен, нитка, игла.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***н*** | ***и*** | ***т*** | ***к*** | ***а*** | ***ш*** |
| ***ь*** | ***у*** | ***т*** | ***о*** | ***к*** | ***е*** |
| ***х*** | ***л*** | ***о*** | ***п*** | ***ш*** | ***л*** |
| ***с*** | ***т*** | ***е*** | ***ж*** | ***о*** | ***к*** |
| ***ш*** | ***р*** | ***ш*** | ***о*** | ***в*** | ***р*** |
| ***е*** | ***о*** | ***с*** | ***н*** | ***о*** | ***о*** |
| ***р*** | ***ч*** | ***к*** | ***а*** | ***в*** | ***м*** |
| ***с*** | ***л*** | ***е*** | ***н*** | ***а*** | ***к*** |
| ***т*** | ***ь*** | ***и*** | ***г*** | ***л*** | ***а*** |

**Выигрывают те, кто первым разгадает все зашифрованные слова.**

**Игра «Колесо истории»**

Предложенные вопросы могут служить проверкой знаний по любой пройденной теме предмета: кулинария, материаловедение, машиноведение, декоративно-прикладное искусство, а также истории возникновения отдельных предметов, явлений и технологий.

Участники крутят «колесо», вокруг которого расположены вопросы из разных областей знаний. Остановившаяся стрелка указывает на один из них. Учащиеся отвечают по желанию. Кто правильно ответил, получает жетон. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество жетонов.

Примерные вопросы:

* Легкая обувь без каблуков с ремешками, оплетающими ноги, впервые появившись в Древней Греции. Её можно считать родоначальницей босоножек. ( Сандалии).
* Головной убор, имеющий мгновенную историю, был моден еще в 15 веке; это шапочка, которую носили кардиналы, доктора, женщины и мужчины, иногда украшенная перьями и драгоценным камнями. (Берет)
* Необходимая форма обуви, появившаяся в эпоху Ренессанса и дошедшая до наших дней (на платформе)
* Почему в 70-х гг. 18 века возникла необходимость в изобретение палочек для чесания волосах? (Вошли в моду очень высокие прически, а услуг парикмахера стоили так дорого, что их сохраняли как можно дольше без гигиенических процедур).
* Объясните, почему на протяжение всего 19 века женская мода была нелепой и к тому же вредной для здоровья? ( Тугие корсеты сдавливали внутренние органы);
* В 1850 г. с изобретением швейной машины появилась возможность … (Массового производства одежды, обуви и др. швейных изделий)

**Игра «Эстафета»** .

Эта игра помогает учителю проверить знания техники безопасности, правила выполнения тех или иных операций по обработке изделия, последовательность получения ткани и др. В процессе игры можно отследить степень усвоение определенных технологических знаний учащимися и своевременно устранить пробелы.

Предметом обсуждения могут быть:

* основные правила техники безопасности,
* техника безопасности при различных видах труда,
* последовательность выполнения той или иной операции,
* этапы выполнения проекта и т.д.

Первый вариант: учащиеся поочередно высказывают суждения по предложенному вопросу. Ответ должен быть кратким, но емким и выражаться одним предложением. Повторения не допустимы. Учитель поддерживает ход дискуссии, пока ему не покажется, что силы детей исчерпаны.

Другой вариант: партнерами становятся две группы учащихся, расположившиеся друг против друга. В течение 1 минуты они обсуждают поставленный вопрос, а потом представители каждой группы поочередно дают ответ. Другая группа внимательно слушает и вносит уточнения или поправки.

**Игра « Древние письма»**

Игра служит альтернативой словарного диктанта по усвоению написания терминов и понятий процесса создания изделий из текстильных материалов, но может быть составлена и на кулинарную тему и по декоративному искусству. Учащимся предлагается ознакомиться с так называемыми «древними письма», в которых отсутствуют гласные буквы. Необходимо определить их.

Например :

-г-лк- ; в-л-кн- ; тк-ч-ств- ; п-р-пл-т-н-- ; н-тк- ; –т-к;

пр-д-н- - ; п-п-р-чн- - ; д-л-в-- ; -т-г ; б-л-вк- тк-нь.

Ответ: волокно, ткачество, переплетение, прядение, поперечная, долевая ( нить), утюг, булавка, ткань.

**Игра « Выбери правильный ответ»**

Учитель предлагает вопрос и дает на него 3 варианта ответов. Учащимся необходимо выбрать один или несколько правильных ответов. Вопросы по пройденным темам могут подготовить и сами ученики, так как правила выполнения тестовых заданий они уже знают. Вопросы могут быть конкретно по какой-либо теме или смешанными по всему пройденному материалу, как в приведенном примере, где правильные ответы подчеркнуты.

Например:

* Пике – это ткань с выпуклым рисунком. Где её впервые выработали?

Ответы: Англия, Франция, Германия.

* Как измеряется ткани на Руси?

Ответы: Локтями (по 5 см.), пядями (расстояние между большим и указательным пальцами-15см), сажанеми-1,5м.

* Куда в Древней Руси складывали деньги и мелкие вещи?

Ответы: Завязывали в платок и носили за пазухой, подвешивали в поясу в специально сшитых мешочках -«калитах», прятали за щеку, как Буратино.

* Какой тип мебели на Руси являлся одновременно кроватью, хранилищем для платьев, посуды и хранения денег?

Ответ: шкаф, сундук, комод.

* Когда впервые в России в обиход ввели вилку?
* Ответ: при Иване Грозном, при Алексее Михайловиче, при Петре I.
* Какая посуда использовалась на Руси до Монгольского ига в 13 веке?

Ответы: посуда глиняная, стеклянная, деревянная.

* Откуда в России впервые появился чай?

Ответы: из Индии, из Китая, из Грузии.

* Где были изобретены суп, пюре, рулет, фарш?

Ответы: Франция, Россия, Италия.

* Из какого языка было заимствовано слово «кухня»?

Ответы: французский, немецкий, русский.

**Игра « Крылатые выражения»**

В своей речи мы очень часто используем эти крылатые выражения, в соответствии с ситуацией. Но не каждый может сказать, откуда они появились и что обозначают. Учащимся предлагается объяснить смысл этих расхожих выражений:

* умывать руки,
* положа руку на сердце,
* волчий аппетит,
* манна небесная,
* первый блин комом,
* язык проглотишь,
* спустя рукава,
* не все коту Масленица.

Заключительным этапом может быть обсуждение о применении к занятиям на уроках технологии тех или иных выражений.

**Игра «Верите ли вы, что….»**

Для того, чтобы эта игра получилась, учителю необходимо собрать целую коллекцию интересных фактов из истории появления различных предметов обихода, одежды, интерьера. Курьезные факты из истории моды, костюма и светских манер. Можно дать задание по выбранной теме учащимся для подготовки вопросов, назвав наиболее важные детали и названия( в зависимости от возраста учащихзся).

* Кринолин - это заключительный танец бала? ( нет – это женская юбка на обручах из проволоки, придающая пышность платью, а заключительный танец бала называется- котильон.)
* Капор – мужская шляпа, а котелок - женская головной убор? (нет, наоборот).
* Панталоны - это мужские длинные штаны со штрипками внизу (да).
* Тарелки на Руси в 16 веке служили не для еды? (да ,в них бросали кости).
* Слово «кухня» в русском языке ну упоминалось до конца 17 века, так как специального помещения для приготовления еды не было? (Да, для этого служила русская печь, которая одновременно обогревала дом.)
* Сырники первоначально готовили из сыра? (нет, сыром в старину называли творог)
* Ложка появилась 2 тыс. лет назад? (Да, Лаврентьевская летопись 966 года рассказывает, что дружина князя Владимира ела деревянными ложками).
* Сбитень - это мед, прокипячённый в воде с различными пряностями? (Да).
* Вилки в России при правлении Петра I использовали для десерта, а остальную пищу ели руками или деревянными ложками? (да).
* Первый блин всегда комом? (нет, так бывает, если сковорода не достаточно прогрета или недостаточно смазана маслом.)

**«Игровые формы внеклассной работы»**

Для привлечения учащихся к внеклассной работе и повышении интереса к предмету могут быть использованы следующие формы игровой деятельности: интеллектуальные марафоны, онлайн- викторин, турниры, праздники труда, посиделки и ярмарки, аукционы, викторины, игры проведенные по некоторым телевизионным («Своя игра», «Колесо фортуны», «Поле чудес») и многие другие. Предлагаемым ниже вопросы можно использовать и в работе на уроке.

**Игра «Блиц - турнир»**

Учащиеся делятся на группы. Учитель задает им по восемь вопросов. Для ответа на каждый вопрос отводиться 1 минута.

1-я группа:

* Какая деталь приводит в движение все рабочие органы швейной машины? (главный вал).
* В каком положении должна находиться игла при заправке верхней нити? (в крайнем верхнем)
* К каким швам относят шов в подгибку? (к краевым)
* Какими нитками выполняют копировальные стежки? (контрастными)
* Сметочные стежки - временного или постоянного назначения? (Временного)
* Как называют нити, идущие поперек кромки? (уточные)
* Для чего даются припуски?(на выполнение швов)

2-я бригада:

* С какой стороны должен падать свет при работе на швейной машине? (слева, спереди)
* В каком положении должна находиться лапка после работы на швейной машинке? (опущена.)
* К каким швам относиться настрочной шов? (к соединительным)
* Что образует по краям ткани в процессе ткачества? (кромка)
* По какой стороне фигуры снимают мерки? (по правой)
* Для чего дается прибавка?( на свободу облегания одежды)
* От чего зависит выбор ткани на изделие? (От сезонности и назначения)

3-бригада:

* На каком ходу должна стоять швейная машина при заправке нитки?(на холостом)
* В какую сторону надо вращать маховое колесо? (на себя)
* Какая мерка определяет размер плечевого изделия? (обхват груди)
* Как называется шов, используемый для сметывания изделия? («Вперед иголку»)
* На какой стороне ткани напечатанный рисунок ярче? (на лицевой)
* Какие детали кроятся первыми: большие или маленькие? (большие)
* Каково название самых необходимых в любой одежде деталей (они бывают накладные, внутренние, прорезные, застегивающиеся на молнии, располагаются чаще всего на брюках, фартуках, юбках)? (карманы).

Все эти игры довольно широко известны, заимствованы друг у друга на курсах и семинарах. Главное умело и правильно ими пользоваться, и периодически включать в свой образовательный процесс.

**Всем успехов и творчества в учебном процессе!!!**