



«Игровые технологии в процессе обучения резьбе по дереву»

ПДО Ильясова Е.М.
МБОУ ДО «ДТ «Юлдаш»



игровые технологии

- игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение).
 - При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.
 - игровые технологии остаются «инновационными» в системе российского образования.
- 
- 
- 
- 



Игра как средство развития и воспитания

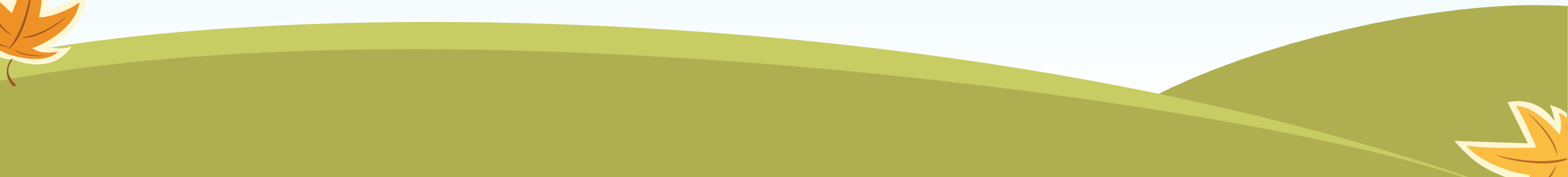
- Формирование способностей – основной признак и условие развития.
 - Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями.
 - В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.
- 
- 
- 
- 

Игровая деятельность в «Городе мастеров»





Цикл каникулярных мероприятий

- 
- 
- «Ура, каникулы!»
 - «Рождественские посиделки»
 - «Веселые ребята»
 - «Дело мастера боится»
- 
- 
- 











Игровая программа «Дело мастера боится»

Цель: Подвести итоги учебного года

Задачи:

- - Дать оценку и самооценку результатам обучения каждого учащегося и группы в целом;
 - - Выявить причины, по которым отдельные учащиеся не смогли достичь учебной цели;
 - - Формировать способность делать анализ собственной деятельности;
 - - Стимулировать интерес к занятиям резьбой по дереву;
 - - Организовать праздничное мероприятие с чаепитием.
- 
- 
- 
- 



Оборудование и материалы:

- Празднично накрытый стол со сладостями для проведения чаепития. «Карта Города мастеров» в виде древесного спила с фотографиями учащихся объединения, магнитная доска. Для проведения игры «Дело мастера боится» реквизит: Орнамент «розетка» из 8 треугольников, на каждом надпись с обратной стороны «Внимательность. Сила. Аккуратность. Креативность. Скорость. Предприимчивость. Трудолюбие. Любознательность», 6 карточек с названием предметов (пустая консервная банка; дырявый носок; лопнувший воздушный шарик; перегоревшая лампочка; пустой стержень от ручки; крышечка от тюбика зубной пасты), деревянный брусок 2 шт., саморезы по количеству участников, крестовая отвертка 2 шт., картинки с предметами, листы бумаги и карандаши, спички (без коробка), карточки с незаконченными рисунками, листы с кроссвордами.
- 
- 
- 
- 

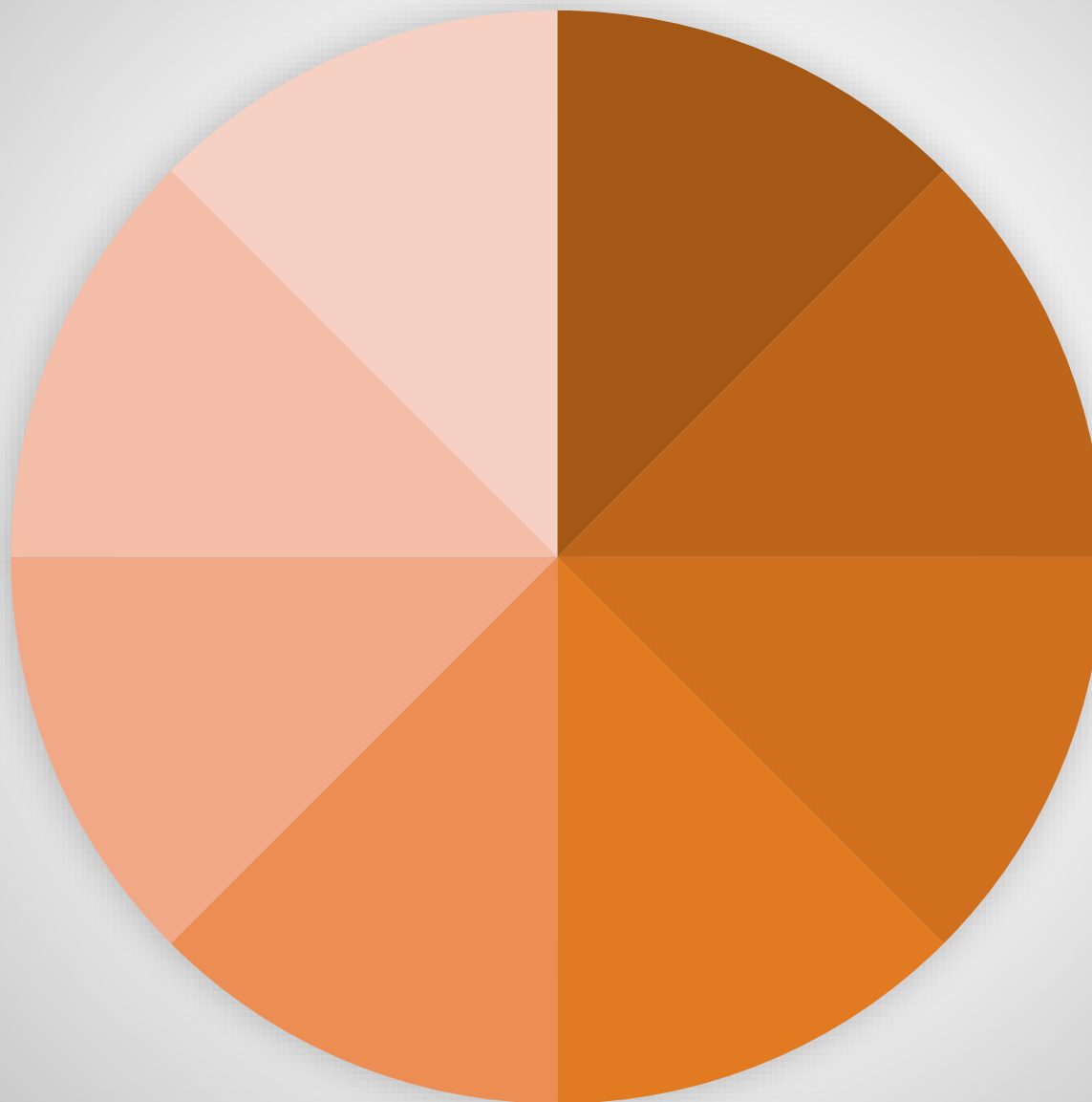
Ход мероприятия.

(Подготовка к чаепитию, расстановка посуды и сладостей) 5 мин.

- 1. Приветствие, поздравление с окончанием учебного года. 2 мин.
- 2. Дискуссия по итогам года (вспомнить цель, достигнута ли у каждого ученика (итоги года), выявить причины успеха и неуспеваемости) 10 мин.
- 3. Переход на следующий учебный уровень, переклеивание фотографий учащихся на карте «Города мастеров» с одного уровня на другой. 5 мин.
- 4. Планирование на следующий учебный год (кто переведен, у кого какая смена в школе, объявления). 5 мин.
- 5. Игровая программа «Дело мастера боится». 45 мин.
- 6. Заключение. Награждение учащихся по итогам игры, пожелание хорошего летнего отдыха. 5 мин.

Надписи на треугольниках

1. Внимательность
2. Сила
3. Аккуратность
4. Креативность
5. Скорость
6. Предприимчивость
7. Трудолюбие
8. любознательность





Значение каждой надписи:

- **Внимательность.** чтобы ничего не упустить из виду во время работы
 - **Сила.** чтобы мастерски работать инструментами
 - **Аккуратность.** Чтобы не испортить изделие и не получить травму
 - **Креативность.** Чтобы выполнить интересную авторскую работу необходимо развивать воображение
 - **Скорость.** Чтобы выполнить работу в срок
 - **Предприимчивость.** Чтобы реализовать свои изделия, иметь заработок
 - **Трудолюбие.** Умение выполнять начатую работу до конца
 - **Любознательность.** Самообразование, поиск информации
- 
- 
- 
- 

Предприимчивость.

Придумайте как можно больше новых применений старому, никому не нужному предмету: (КАЖДОЙ КОМАНДЕ ПО ТРИ предмета)

1	пустой консервной банке;
2	дырявому носку;
3	лопнувшему воздушному шарiku;
4	перегоревшей лампочке;
5	пустому стержню от ручки;
6	крышечке от тюбика зубной пасты



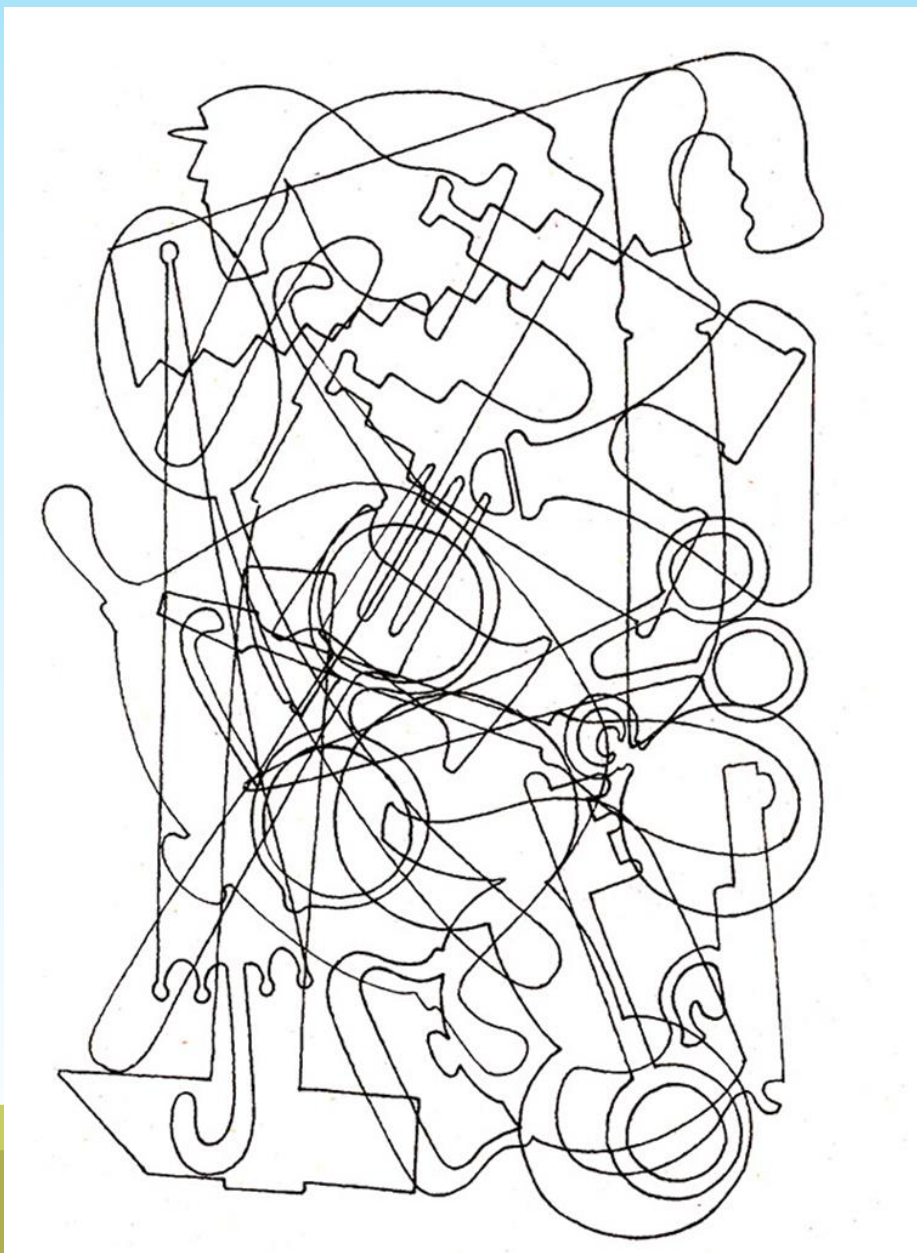
Сила.

(деревянный брусок 2 шт., саморезы по количеству участников, крестовая отвертка 2 шт.)

- Все участники каждой команды по очереди должны закрутить саморезы в брусок с помощью крестовой отвертки.

Внимательность.

найти общее
количество
инструментов и
предметов на
картинке,
перечислить их.



Аккуратность.

- собрать пирамиду или колодец из спичек, у кого выше.
- Задание на время.



Креативность.

Нарисовать
растение, которое
никогда не
существовало, и
придумать ему
название.





Скорость.

- Каждой команде необходимо построиться в ряд по именам строго в алфавитном порядке. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее других.
- 
- 

Трудолюбие.

(карточки с
незаконченными
рисунками)
Дорисовать
рисунок.



Любознательность

(по очереди
отвечать на
вопросы, одной
команде по
вертикали, другой-
по горизонтали)

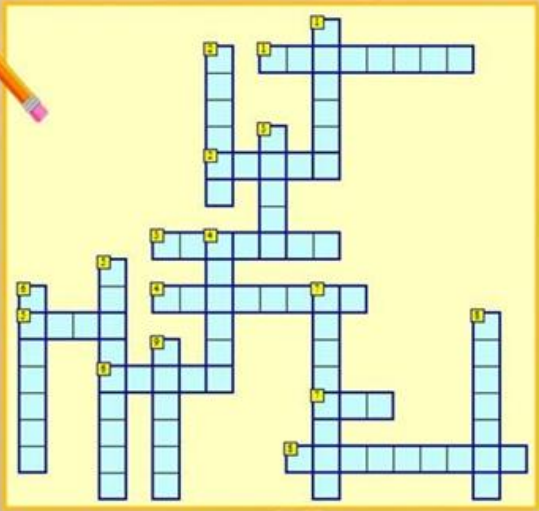
Кроссворд по технологиям

Слова по горизонтали:

1. «Брат» линейки, ты разметить с ним сумей-ка.
2. Природный материал для лепки.
3. Режем мы и вырезаем, маме шить мы помогаем.
4. С её помощью сейчас выполняют декупаж.
5. Очень мал её шажок! Называется - стежок.
6. В ней уток есть и основа, взял портной – пальто готово.
7. На пилу чуть-чуть похож. Осторожно, острый ...
8. Операция сгибания или складывания листа бумаги.

Слова по вертикали:

1. Материал и для запекания рыбы в духовке, и для творчества.
2. Рисовальная, газетная, ксероксная ...
3. Волокнистый материал.
4. Природный материал для творчества.
5. В его состав входит глина, воск, жиры, красители ...
6. Он не ёжик и не ёлка, у него одна иголка. Нет танцор он, а танцует, и окружности рисует.
7. Он признался ножу: - без работы я лежу. Подстрогай меня, дружок, чтобы я работать мог.
8. Кто я, если прямота - главная моя черта?
9. Материал для конструирования.



kat-ano@ucoz.ru

Ведение счета

Команда № 1

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

Итого:

Команда № 2

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

Итого:









Роль игры в подростковом возрасте



- требование к игре как развивающей деятельности – выдвижение в качестве важнейших –гуманитарных целей: предоставление каждому возможности индивидуальной творческой самореализации; использование игры в качестве средства заботы о других (например, младших детях, сверстниках).
 - Игра дает возможность создать и сплотить коллектив, игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок. Игра формирует понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив добьется успеха и совершенства в игре.
 - творческий, эмоциональный, социализирующий и досуговый потенциал может быть эффективно использован в подростковой среде, а подросткам группы риска игра необходима еще и для снятия психологического напряжения, компенсации чувства неудовлетворенности, формирования адекватной самооценки.
- 
- 
- 
- 

Есть вопросы?



Спасибо за
внимание!

