

МОУ КОЛОМИНОГРИВСКАЯ СОШ

Внеклассное мероприятие «Счастливый случай» Игра для учащихся 5 – 8 классов

Предисловие

Интерес ребенка к окружающему миру и конкретному учебному предмету служит необходимой предпосылкой обучения. При наличии устойчивого интереса значительно облегчается процесс развития у него познавательных функций и жизненно важных умений. У школьника, испытывающего интерес к изучаемой теме, возникает стремление к исследованиям, желание расширять свой кругозор путем получения новой информации. Любой учитель знает, что заинтересованный школьник учится лучше. В психолого-педагогическом плане именно на формирование устойчивого познавательного интереса должны быть направлены развивающие программы по предметам. Решению этой задачи помогут не только четкое планирование структуры урока, использование различных форм обучения, тщательно продуманные методы и приемы подачи учебного материала, но и проведение внеклассных мероприятий предметных недель.

Под внеклассной работой по технологии понимают необязательные систематические занятия учащихся с преподавателем во внеурочное время. Внеклассная работа по технологии является составной частью учебно-воспитательного процесса, осуществляемого школой и учителем.

Наиболее важными задачами внеклассной работы на современном этапе развития школы является:

- Пробуждение и развитие устойчивого интереса учащихся к технологии.
- Расширение и углубление знаний учащихся по программному материалу.
- Развитие творческих способностей и мышления у школьников.

В содержание внеклассного мероприятия включены вопросы, выходящие не только за рамки школьной программы по технологии, но и примыкающие к ней, а также используются познавательно-развивающие, интеллектуальные игры и конкурсы для учащихся начального и среднего звена.

Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. И это доказывает что игра – это не только источник знаний, но и радости, удовольствия от интеллектуальных побед, от своего умения показать запас знаний, быть находчивым и разгадывать трудное.

Описание методической разработки

1. Внеклассное мероприятие «Счастливый случай».

2. Характеристика аудитории: учащиеся 5-8 классов.

3. Цели и задачи:

- ✓ Закрепить, обобщить и систематизировать знания, умения и навыков.
- ✓ Учить детей применять теоретические знания, полученные на уроках.
- ✓ Помочь учащимся творчески осмыслить пройденный материал и вносить элементы творчества в свою работу.
- ✓ Развивать самостоятельность, самоконтроль, способность, проявить творческий подход при выполнении задания.
- ✓ Воспитывать умение работать в группах, сообща решать поставленные задачи.
- ✓ Воспитывать культуру общения и уверенность в своих силах.
- ✓ Воспитывать эстетический вкус и чувство красоты и аккуратности.

4. Оборудование:

- ✓ Персональный компьютер, проектор, экран.
- ✓ Материал для конкурсов: 2 ведра, картошка, деревянные палочки, ножи, салфетки, ножницы, фломастеры, швейные иглы, нитки, пуговицы, куски ткани, пряжа.
- ✓ Дипломы, призы.
- ✓ Приложение №1, Приложение №2, Приложение №3
- ✓ Презентация

5. Пояснительная записка.

Внеклассная работа по технологии имеет важное воспитательное и образовательное значение. Она способствует воспитанию у учащихся инициативы, самостоятельности, умения творчески подходить к решению различных задач, а также воспитанию у них чувства коллективизма и творчества, расширению и углублению знаний, развитию склонностей, творческой активности, служит средством профориентации и приобщения учащихся к труду.

Новые информационные технологии коснулись и образования. Современный уровень развития техники изменил мои взгляды на педагогический труд.

Трудно теперь представить современный урок или внеклассное мероприятие без современных методов. И это понятно, потому что роль новых технологий, всех перспективных методов обучения направлена на процесс интеллектуального, творческого и нравственного развития школьника.

Именно поэтому я постепенно внедряю информационные технологии в воспитательную работу с классами. Я стараюсь оптимально и органично ввести новые технологические средства, придавая зрелищность и эмоциональную окраску занятиям.

Но какие бы технологии и методы обучения не использовались на занятиях, ведущая роль всегда остается за учителем, а компьютер – это многофункциональный помощник современного педагога.

6. Содержательная часть.

В игре, состоящей из 10 геймов, участвуют 16 игроков (по 4 человека из каждого класса).

Жюри ведет подсчет баллов. Ответы и выполнение заданий оцениваются по пятибалльной системе.

I гейм. «Представление команды». Домашнее задание. (Приветствие команды. Девиз команды. Приветствие соперникам. Приветствие жюри).

II гейм. «Заморочки из бочки». (Участвует вся команда. Учитель читает историческую справку, команды угадывают, о каких швейных инструментах идет речь).

III гейм. «Конкурс капитанов». (3 задания на ловкость и умение).

IV гейм. «Блиц-турнир». (Участвует вся команда. Блиц означает быстрый. Участники должны ответить на поставленные вопросы, и побеждает та команда, которая быстрее ответит на них).

V гейм. «Анаграмма». (От каждой команды по два участника. Составить слова, преобразованные путем перестановки по определенному признаку входящих в них букв. Время выполнения задания 3 мин).

VI гейм. «Художник». (От каждой команды по 1 участнику. Учитель диктует стихотворение, участники рисуют закрытыми глазами кота).

VII гейм. «Ниточка – иголочка». (Участвует вся команда. Сначала отгадывается загадка. А затем, двое участников держат на весу кусок ткани, а двое других участников пришивают большую пуговицу).

VIII гейм «Болельщики». (По одному болельщику от каждой команды. Задается 5 вопросов. Оценивается по 1 баллу за правильный ответ).

IX гейм. «Ниточка». (Учитель читает из Мифов Древней Греции о нити Ариадны. Каждой команде выдаются нитки длиной 10 см (20–30 шт.), которые за 3 минуты нужно связать в одну длинную нитку. Выигрывает та команда, чья нитка длиннее и прочнее).

X гейм. «Игра со зрителями». (Пока жюри подводит подсчет очков, учитель загадывает загадки зрителям).

Инструкция по применению презентации.

1. Открыть презентацию «Счастливый случай» в режиме просмотра слайдов.
2. 1 слайд: название игры: «Счастливый случай»
3. 2 слайд: 1 гейм «Представление команды»
4. 3 слайд: 2 гейм «Заморочки из бочки»
5. 4 слайд: 3 гейм «Конкурс капитанов»
6. 5 слайд: 4 гейм «Блиц-турнир»
7. 6 слайд: 5 гейм «Анаграмма»
8. 7 слайд: 6 гейм «Художник»
9. 8 слайд: 7 гейм «Ниточка – иголочка»
10. 9 слайд: 8 гейм «Болельщики»
11. 10 слайд: 9 гейм «Ниточка»
12. 11 слайд: 10 гейм «Игра со зрителями»
13. 12 слайд: «Подведение итогов»
14. 13 слайд: «Спасибо за игру!»

Результативность: учащиеся закрепляют знания по разделам образовательной области "Технология", приобретают навыки коммуникативного общения и умения работать в коллективе.

Сценарий внеклассного мероприятия «Счастливый случай»

Игра для учащихся 5 – 8 классов с использованием ИКТ

Цели:

- ✓ Закрепить, обобщить и систематизировать знания, умения и навыков.
- ✓ Учить детей применять теоретические знания, полученные на уроках.
- ✓ Помочь учащимся творчески осмыслить пройденный материал и вносить элементы творчества в свою работу.
- ✓ Развивать самостоятельность, самоконтроль, способность, проявить творческий подход при выполнении задания.
- ✓ Воспитывать умение работать в группах, сообща решать поставленные задачи.
- ✓ Воспитывать культуру общения и уверенность в своих силах.
- ✓ Воспитывать эстетический вкус и чувство красоты и аккуратности.

Подготовка:

1. Назначить дату проведения игры.
2. Дать задание: в классах скомплектовать команды (придумать название, девиз, приветствие жюри и соперникам, представить интересы и увлечения членов команд, подготовить группы поддержки)
3. Определить состав жюри.
4. Подготовить материал для конкурсов: 2 ведра, картошка, деревянные палочки, ножи, салфетки, ножницы, фломастеры, швейные иглы, нитки, пуговицы, куски ткани, пряжа.
5. Компьютер, проектор.
6. Дипломы, призы.

ХОД ИГРЫ:

Вступительное слово учителя.

- Добрый день, милые очаровательные леди и юные благородные рыцари. Добрый день, уважаемые гости. Ежегодно в рамках месячника технологии в нашей школе мы стараемся проводить какие-либо интересные, запоминающиеся мероприятия для вас. В этом учебном году давайте попробуем свои силы в интеллектуальной, познавательной игре «Счастливый случай». Я надеюсь, что в игре проигравших у нас не будет, ведь каждый из вас получит удовольствие и самое главное – знания, которые вам всегда пригодятся в будущем. Надеюсь, вы не забыли захватить с собой побольше улыбок и аплодисментов для участников игры.

Ни один конкурс не обходится без жюри. Объявляется состав жюри.

- А сейчас пора представить наши команды. Команды приглашаются на сцену.

I гейм. «Представление команды». (Оценивается по пятибалльной системе)

- 1. Приветствие.**
- 2. Девиз.**
- 3. Соперникам.**
- 4. Жюри.**

II гейм. «Заморочки из бочки»

Учитель читает историческую справку, надо угадать, о каких швейных инструментах идет речь.

- а) "Появились еще в каменном веке. В древности изготавливались из кости, бронзы, железа. Это же приспособление из металла было завезено в Европу в XIV в. арабами. Сначала изготавливали вручную, затем ковали. Используются в медицине, в мастерских по ремонту обуви. Бывают швейные, вышивальные, скорняжные". (Игла)
- б) "Насчитывает несколько веков. Вначале это был гладкий кусок железа, который грели на огне. Позже в это приспособление засыпали тлеющие угли. Сейчас его используют для тех же целей, но работает он от электрической сети". (Утюг)

- в) "Греки и римляне использовали этот инструмент, он был сделан по принципу пинцета. Длина его достигала 90 см. В таком виде используют до сих пор при стрижке овец. Бывают слесарные, медицинские, портновские". (Ножницы)
- г) "Крученые изделия, выработанные из х/б, шерстяной, льняной пряжи, нитей шелка-сырца. Бывают швейные, вышивальные, вязальные, штопальные". (Нитки)
- д) "Изготавливается из прорезанной ткани, из металла. Независимо от материала имеет одинаковую длину, используется для одних и тех же целей". (Сантиметровая лента)
- е) "Впервые было создано это устройство в Англии в 1755 году. Сейчас используется как в быту, так и в промышленности. Используется для вышивания, пришивания пуговиц, обработки петель, соединение деталей одежды ниточным швом. Бывают с ручным, ножным и электрическим приводом". (Швейная машина)

III гейм. «Конкурс капитанов»

Задание № 1: «Снайпер» - капитан попадает картошкой в ведро. У кого больше попаданий тот и выигрывает.

Задание № 2: «Китаец» - пронести картошку, зажав ее между палочками. Чей капитан быстрее?

Задание № 3: «Кожура» – очистить картофелину так, чтобы кожура образовала непрерывную ленту. Побеждает тот, у кого лента от кожуры самая длинная.

IV гейм. «Блиц-турнир»

Блиц означает быстрый. Вы должны ответить на поставленные вопросы, и победит та команда, которая быстрее ответит на них.

1. Какая обувь в огне не рождается, огнем закаляется, долго носится, никак не сносится? (*Подкова*)
2. Каким гребнем не расчешешь голову? (*Петушиным*)
3. Весь мир одевает, а сама нагишом. (*Иголка*)
4. На пальце одном ведерко вверх дном. (*Наперсток*)
5. Маленький, кругленький, а за хвост не поймаешь. (*Клубок ниток*)
6. Сидит девица в темной темнице, плетет узор – ни ниток, ни узлов. (*паук или паучиха*)
7. Откуда пришла мода? (*Италия. "Итальянский" период в истории моды приходится на эпоху Ренессанса XIV в. Только в XVII в. стиль одежды стал диктовать Париж*)
8. О каком городе сказал легендарный Казанова, что он является единственным городом мира, внешний вид которого полностью меняется через 5–6 лет? (*О Париже.*) "
9. Кому принадлежат слова: "Всякая мода выходит из моды, стиль же – никогда". Ей же принадлежит модель вечно изящного маленького черного платья, она же автор знаменитых духов? (*Коко Шанель*)
10. Этот кутюрье считал, что женщина тогда прекрасна, когда она естественна, его девиз – "Платье должно делать женщину счастливой". Но он же "заставил" женщину балансировать на высоких тонких каблуках. Его именем названа самая известная парфюмерная фирма? (*К. Диор*)
11. Какая одежда согревает душу? (*Душегрейка*)

V гейм. «Анаграмма»

5кл. «ПЕРСНАТОК» «ЕПАЗИНАКЕ» «УТЕШИНЕ» (наперсток, запекание, тушение)

6кл. «ПАЛПКИЦАЯИ» «РГНЕИК» «МСТЕНАА» (аппликация, гренки, сметана)

7кл. «ИВКСЗОА» «ЯМОСУРКБА» «АЛШПВЕИНК» (вискоза, мясорубка, лапшевник)

8кл. «ЕТНХЛОГОЯИ» «ЕСВРРИВОАК» «РЕТСЗИЛИЯИЦА» (технология, сервировка, стерилизация)

Время выполнения задания 3 мин, участвуют по 2 человека от команды.

VI гейм. «Художник»

Задание: нарисовать закрытыми глазами кота. Учитель диктует:

Нарисуй круг большой,
Сверху маленький такой.

На макушке ушка два -

Это будет голова.

Нарисуем для красы

Попышней ему усы.

Вот пушистый хвост готов -

Ты красивей всех котов!

VII гейм. «Ниточка – иголочка»

В конкурсе принимают участие вся команда.

Загадка: “Железная рыбка ныряет, а хвост на волне оставляет”.

- О чем загадка? (игла)

Задание: Пришить пуговицу. Двое участников держат на весу кусок ткани, а двое других участников пришивают большую пуговицу.

VIII гейм «Болезьчики»

Приглашается по 1 болельщику от каждого класса и задается 5 вопросов. Оценивается также по 1 баллу за правильный ответ.

| Вопросы | Ответы |
|--|---------------------------------|
| 1. Какое масло можно применять для смазки механизмов швейной машины: солидол, глицерин, сливочное масло, рыбий жир, бытовое смазочное. | 1. Бытовое смазочное. |
| 2.Какой скатертью накрывают стол к праздничному обеду? | 2. Белой скатертью. |
| 3. Текстильные волокна делятся на натуральные и на.... | 3. Химические. |
| 4. Какое приспособление защищает пальцы от прокола иглы при выполнении ручных швейных работ? | 4. Наперсток. |
| 5. При обработке нижнего среза изделия применяют швы: стачной, обтачной, двойной, вподгибку с закрытым срезом. | 5. Вподгибку с закрытым срезом. |

IX гейм. «Ниточка»

Вступление: из Мифов Древней Греции о нити Ариадны: “Мифы рассказывают, будто бы в древности на острове Крит существовало могущественное государство, которым правил царь Минос. Ему была подвластна вся Греция. Город Афины вынужден был выплачивать Миносу страшную дань: посылать на Крит семь юношей и семь девушек. Их пожирал Минотавр, чудовище с туловищем человека и головой быка. Минотавр жил во дворце, называвшемся Лабиринтом. В нем было так много переплетающихся коридоров и переходов, что каждый вошедший в него уже не мог выбраться обратно. Отважный афинский юноша Тесея отправился на Крит, чтобы убить Минотавра. Тесея полюбила Ариадна, дочь Миноса. Она дала Тесею волшебный меч и клубок ниток, чтобы он победил чудовище и вышел из Лабиринта”

– Поэтому словосочетание “Нить Ариадны”, или “Ариаднина нить” обозначает “то, что помогает найти выход из затруднительного положения”.

Каждой команде выдаются нитки длиной 10 см (20–30 шт.), которые за 3 минуты нужно связать в одну длинную нитку.

Выигрывает та команда, чья нитка длиннее и прочнее.

X гейм. «Игра со зрителями»

Кулинарные загадки.

1. Я пузырюсь и пыхчу, Жить в квашне я не хочу.
Надоела мне квашня, посадите в печь меня **(тесто)**.
2. Я положила в тесто то, что в воде родится, а воды боится **(соль)**.
3. Я налила в тесто то, что не солено, не варено, а солоно и пар идет **(парное молоко)**.
4. В доме еда, а дверь заперта **(яйцо)**.
5. Он с жадностью пьет – а не чувствует жажды.
Маленький конь все озеро выпил? **(ложка)**.
6. Он бел - а купается только однажды.
Он слепо ныряет в кипящую воду
Себе на беду, но на радость народу **(сахар)**.
7. Зимой твердое, как лед, летом плавает, как мед **(масло)**.
8. На сковородку наливают, да вчетверо сгибают? **(блины)**.
9. В одном государстве умер придворный повар. Претендентов взять его место было много. Поэтому был объявлен конкурс. Нужно было приготовить блюдо, состоящее из 1кг любого продукта, 1кг воды, 1кг соли. Все участники, кроме одного, отказались от участия. Какое блюдо приготовил участник? **(вареные яйца)**.
10. Что сырым не едят, а сварят – выбрасывают? **(лавровый лист)**.

Закончите предложения в стихотворении.

Трактор водит ... (тракторист),
Электричку ... (машинист),
Стены выкрасил ... (маляр),
Доску выстругал ... (столяр),
В доме свет провел ... (электрик),
В шахте трудится ... (шахтер),
В жаркой кузнице ... (кузнец),
Кто все знает ... (молодец)!

Подведение итогов игры, награждение победителей.

Мы проверяли вас на славу.
И победители по праву
Похвал достойны.
И награды командам здесь вручить мы очень рады. *(Награждение победителей)*

Всем спасибо за вниманье,
За задор и звонкий смех,
За огонь соревнованья,
Обеспечивший успех.
Вот настал момент прощанья,
Будет краткой наша речь:
Говорим вам: "До свиданья -
До счастливых новых встреч!"

Литература

- Казакевич В.М. «Оценка качества». Москва, Дрофа, 2001г.
- Крючкова Г.А. «Технология и материалы швейного производства». Москва, Академия, 2004г.

- Симоненко В.Д. «Технология». Москва, Вентана-Граф, 1999г.
- Чернякова В.Н. «Технология обработки ткани». Москва, Просвещение, 2000г.
- «Школа и производство» №3,4,5 – 2004г.
- Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994.
- Русские пословицы и поговорки: учебный словарь (авт. В.И. Зимин) – М.: Школа – Пресс, 1994.
- Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр/Серия “Библиотека школьника”. Ростов, 2003.
- Арефьев И.П. – Занимательные уроки технологии для девочек. 5 класс: Пособие для учителей. – М.: Школьная пресса, 2005. – 80с., ил. – («Школа и производство. Библиотека журнала»; Вып.22).
- Арефьев И.П. – Занимательные уроки технологии для девочек. 6 класс: Пособие для учителей. – М.: Школьная пресса, 2005. – 48с., ил. – («Школа и производство. Библиотека журнала»; Вып.23).
- 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).

РЕЙТИНГОВАЯ ТАБЛИЦА
Конкурс «Счастливый случай»

| | <i>1 гейм «Приветствие команды» (5 баллов)</i> | <i>2 гейм «Заморочки из бочки» (5 баллов)</i> | <i>3 гейм «Конкурс капитанов» (5 баллов)</i> | <i>4 гейм «Блиц- турнир» (5 баллов)</i> | <i>5 гейм «Анаграмма» (5 баллов)</i> | <i>6 гейм «Художники» (5 баллов)</i> | <i>7 гейм «Ниточка- иголочка» (5 баллов)</i> | <i>8 гейм «Болельщик» (5 баллов)</i> | <i>9 гейм «Ниточка» (5 баллов)</i> | <i>итого</i> |
|--------------------|--|---|--|---|--|--|--|--|--|--------------|
| 5 класс | | | | | | | | | | |
| 6 класс | | | | | | | | | | |
| 7 класс | | | | | | | | | | |
| 8 класс | | | | | | | | | | |

Примечание: максимальная оценка – 5 баллов; минимальная оценка – 2 балла

Задание для болельщиков.

| Вопросы | Ответы |
|--|---------------------------------|
| 1. Какое масло можно применять для смазки механизмов швейной машины: солидол, глицерин, сливочное масло, рыбий жир, бытовое смазочное. | 1. Бытовое смазочное. |
| 2.Какой скатертью накрывают стол к праздничному обеду? | 2. Белой скатертью. |
| 3. Текстильные волокна делятся на натуральные и на.... | 3. Химические. |
| 4. Какое приспособление защищает пальцы от прокола иглы при выполнении ручных швейных работ? | 4. Наперсток. |
| 5. При обработке нижнего среза изделия применяют швы: стачной, обтачной, двойной, вподгибку с закрытым срезом. | 5. Вподгибку с закрытым срезом. |

«ПЕРСНАТОК»

«ЕПАЗИНАКЕ»

«УТЕШИНЕ»

«ПАЛШКИЩАЯИ»

«РГНЕИЖ»

«МСТЕНАА»

«ИВКСЗОА»

«ЯМОСУРКБА»

«АЛШШВЕИНК»

«ЕТНХЛОГОЯИ»

«ЕСВРРИВОАК»

«РЕТСЗИЛИЯЩА»