



# Нетрадиционные формы повторительно-обобщающих уроков технологии с использованием технологии развивающих и деловых игр и компьютерных технологий

Из опыта работы учителя  
технологии Фильциной Г.Н.

г.Нижний Новгород, 2011 год







# Урок-игра

- Среди множества путей воспитания у учащихся интереса к учению, наиболее эффективным, является организация игровой деятельности. Игра развивает детскую наблюдательность, оказывает большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.
- Известный французский ученый Луи де Бройль утверждал, что все игры, даже самые простые, имеют много общих элементов с работой учёного. В игре сначала привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоленного препятствия.
- Любая игра должна способствовать решению основной учебной задачи урока, например закреплению знаний, лучшему усвоению нового материала. Сначала внимание ученика на уроке, как правило, направлено на игровое действие, а затем в процессе игры незаметно для себя он включает изучение какого-либо материала.
- Интерес к игре как к занимательному занятию постепенно переключается на учебное занятие. Игры хороши в системе с другими формами обучения, использование которых должно преследовать следующие цели: учитель должен дать знания учащимся, соответствующие современному уровню развитию науки; он должен их научить приобретать знания самостоятельно.





# Педагогическая наука предъявляет определённые требования к организации игр на уроках:

- *Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся. Это не значит, что участники игры не имеют никаких обязанностей. Опыт показывает, что ученики часто относятся к этим обязанностям более ответственно, чем к учебной или трудовой деятельности.*
  - *Игра должна вызывать у учащихся только положительные эмоции.*
  - *В игре обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками. Игра должна учитывать возрастные особенности учащихся.*
- 



## Деловые игры

Деловая игра на уроке - это активная учебная деятельность по имитационному моделированию возможной жизненной ситуации. Она должна включать конфликтную модельную ситуацию и её разрешение. Отличие игры от обычного проблемного урока заключается в том, что здесь проблемная ситуация возникает как бы самопроизвольно, она predetermined правилами и условиями протекания самой игры. Результатом деловой игры должно быть коллективное решение учебной задачи.





# Деловые игры

- Урок-игра “Пресс-конференция”.
- Урок-игра “Слёт специалистов”.
- Урок-игра “Экспертиза”.
- Урок-игра “Контракт».
- Урок-игра “Экзамен”.
- Урок-игра “Квартальный отчёт в Центре Мод”.





# Урок «Пресс-конференция»

Все ученики класса делятся на три группы. Группы заранее готовят вопросы по всей теме, на которые они хотели бы получить ответы. Первая группа - сотрудники "Центра Моды". Эти специалисты делятся на докладчиков группы, художников – модельеров. Из числа сотрудников 2-3 ученика являются руководителями института, которые выступают в роли организаторов конференции. Они могут оформить кабинет, где проходит урок, плакатами. Написать правила проведения конференции, например, такие, как "Докладчика не перебивать!", "Шум не создавать!", "Вопросы задавать!". Вторая группа – представители редакций. Каждая редакция имеет на своём столе флажок, на котором указано название журнала. Им необходимо подготовить вопросы к докладчикам. Вопросы, подготовленные журналистами, могут быть специально оформлены. Так, например представитель журнала показывает участникам конференции стопку писем, пришедших в редакцию, и передаёт просьбу читателей журнала, как разработать фасон той или иной модели. Третья группа - члены пресс-центра к концу конференции должны выпустить бюллетени и представить их участникам. В бюллетенях должны быть отражены все важные события конференции. Они заранее готовятся к выпуску газет: приносят на урок бумагу, ножницы, детали кроя (М 1:4), карандаши.





## Урок – игра «Слет специалистов»

**Подготовка к игре.** Выбирается тема, которую учащиеся могли бы изучить во время проведения игры, или обобщить ранее изученную. Тема разбивается на подтемы так, чтобы их число соответствовало числу групп учащихся в классе. В каждой подтеме выделяются основные вопросы для изучения, которые записываются в информационную карту, выдаваемую группе. В карту учитель вносит и рекомендуемую по данному вопросу литературу. В результате подготовки к игре учитель заполняет таблицу со следующими графами: общая тема группы, перечень подтем для работы каждого ученика. Итак, к началу урока для каждого учащегося подготовлены: информационные карты, детали кроя М 1:4 для разработки фасона по данной модели, литература, цветная бумага, альбомные листы, фломастеры или карандаши.

В помощь учителю в классе за неделю до игры может быть выделена группа организаторов (2-3 человека). В обязанности которых, входят оформление инструкционных карт, подбор моделей для разработки фасона, составление вопросов по данному материалу.





## Урок-игра «Экспертиза»

В “ателье” прибывает “экспертная комиссия” для просмотра коллекции моделей. Её задача: оценить качество продукции. Учитель, в качестве руководителя ателье, предлагает всем учащимся класса стать членами экспертной группы. Свои модели представляют все сотрудники.

С докладами на комиссии выступают работники ателье, назначенные руководителем. Участники экспертной группы по каждому докладу составляют акт приёма на бланке по специальной форме, где указываются достоинства доклада, ошибки, дополнения, выводы. Указывается фамилия отвечающего и эксперта.

**Подготовка к игре.** Специальной подготовки к игре не проводится. Для учащихся такая игра – отчёт обычный о выполнении домашнего задания или защита готового проекта. Учитель более тщательно, чем обычно, подбирает вопросы и с помощью учащихся класса готовит бланки актов приёмки. Общее число бланков равно числу учащихся класса, умноженному на число ответов.







## Урок-игра «Контракт»

Две “фирмы” в лице учителя и ученика заключают контракт на выполнение определённого вида работ. Работа должна быть выполнена качественно и точно в назначенный срок. Если эти условия заказчика выполнены, то “фирма”, выполнявшая работу, получает положенное ей по контракту. В противном случае она проигрывает. У заказчика есть право осуществить дополнительную повторную проверку качества выполнения работы за отдельное вознаграждение.

**Подготовка к игре.** Выбирается тема, по которой между учителем и учеником будет заключён контракт. Учитель готовит задания трёх степеней сложности, объявляет ученикам, что он заключает с желающими контракты. Они изучают данную тему и выбирают уровень сложности, от которого естественно зависит полученная ими оценка. В установленный срок они представляют выполненное домашнее задание и, если оно выполнено правильно, получают за изучение этой темы, оценку, которая была оговорена в контракте. В противном случае эта оценка неудовлетворительная. В период выполнения задания учитель назначает время для консультаций.

Для того чтобы исключить возможность списывания, учитель проводит дополнительную проверку заданий. Необходимо подготовить карточки, на которых написаны вопросы по предложенной теме.





## Урок-игра “Экзамен”

“Работники отдела народного образования” должны составить список экзаменационных вопросов по технологии. Для выбора наиболее удачных вопросов устанавливается конкурс. Предварительно оговариваются критерии хорошего вопроса. Потом каждый составляет список вопросов и защищает его на конкурсе. Конкурсная комиссия выбирает по три вопроса из каждого списка. Таким образом, составляется пакет экзаменационных вопросов.

**Подготовка к игре.** Она представляет собой выработку критериев хорошего вопроса. Это можно сделать с инициативной группой учащихся. Критерии хорошего вопроса следующие: вопрос чётко сформулирован, вопрос конкретен по своему содержанию, вопрос имеет практическую направленность, ответ на вопрос требует знаний по технологии.





# Урок-игра “Квартальный отчёт в Центре Мод”

В “Центре Мод” проходит квартальный отчёт сотрудников с последующим награждением лучших. Заранее известны требования к докладам-отчётам: наиболее полное представление темы с чётким выделением главного; оформление темы чертежами, эскизами; сопровождение доклада показом моделей.

**Подготовка к игре.** Каждой группе четыре - пять учащихся. За два урока до отчета даётся задание подготовить доклад по одному из вопросов пройденной темы, в соответствии с указанными выше требованиями. Для этого руководитель группы чётко распределяет обязанности между своими товарищами. Одни работают над докладом, другие готовят эскизы, третьи – описание и т. д. Каждая группа имеет в классе свой стол, где заранее готовят всё необходимое.





# Ролевые игры

- В ролевой игре действия ученика определяются той ролью, которая ему назначена заранее и которую он в этой игре выполняет. Ролевые игры могут разными, как по игровым, так и по дидактическим задачам. Они активизируют внимание учащихся при осмысливании заданий.
- **Цель:** научить детей общаться, развивать активность и самостоятельность у учащихся, формировать положительные взаимоотношения учащихся, столь необходимые для жизни в обществе и коллективе. Применять знания и умения, навыки, полученные на занятиях и в процессе труда. Учить вносить предложения, спорить, доказывать, объяснять, считаться с интересами и желаниями других учащихся.





# Ролевые игры

- Урок-игра “Ателье Мод “Элегант”

**Класс делится на несколько групп: *Первая группа* – заказчик, который должен охарактеризовать выбранную ткань, описать выбранную модель с учетом моды, фигуры по плану описания фасона.**

***Вторая группа* – модельеры конструкторы должны по готовому шаблону сконструировать, смоделировать изделие и передают в раскройный цех.**

***Третья группа* – закройщики, которые должны указать припуск на швы, делают раскладку выкроек, поясняя свои действия.**

***Четвёртая группа* – пошивочный цех: рассказать полностью технологию пошива, последовательность операции.**

***Пятая группа* – контролёры ОТК, следят за работой всех групп, делают замечания.**

***Шестая группа* – директор, который следит за творчеством учащихся, в конце благодарит учащихся за работу. Роль директора может играть учитель или ученик, который хорошо знает материал.**





## Урок “Защита знаний”

Класс делится на пять команд. Одна из команд состоит из 2-х сильных учениц, и получают жетон “Экзаменатор”. Они знают ответы на вопросы, которые будут предложены на уроке.

Командир каждой команды выбирает себе жетон (можно конверт) с надписью “Выбор”, “Делегат”, “Доверие”, “Все”. Если “Выбор”- отвечающего выбирает учитель, если “Делегат”- команда сама определяет посланца для ответа, если “Все” - отвечает каждый член команды, а при жетоне “Доверие” - опрос не производится, и оценки будут поставлены те, которые они поставят друг другу при ответе на вопросы. Если “Выбор” и “Делегат” то ставится оценка всей команде, на которую ответит посланец. Это правило обеспечивает ответственность всех за одного и одного за всех.





# Уроки-путешествия

Подросткам свойственны стремление к самостоятельности, признанию сверстников, тяга к романтическому, героическому, что, по их мнению, отсутствует на обычных школьных уроках. Учет этих особенностей не только оправдывает, но и утверждает применение такой формы урока, как урок – путешествие.

Для проведения урока учащиеся разбиваются на команды (не менее трёх) и отправляются в путешествие, цель которого вполне конкретна. Между командами объявляется соревнование на быстроту достижения цели. Заранее рисуется карта похода, на которой указываются все пункты следования. Побеждает та команда, которая первой, преодолев все препятствия, прибывает к финишу. Препятствиями в путешествии являются вопросы, ответив на которые можно продолжать путь. За правильный ответ ученик получает оценку, а команда – жетон. По количеству предъявленных жетонов в конце урока определяется личное и командное первенство. Целью таких уроков может стать активное повторение пройденного материала по темам. Учащиеся получают на возможность наряду с программными знаниями продемонстрировать свой кругозор, начитанность, умение ориентироваться в новой обстановке.





## Уроки-путешествия

- Урок-путешествие по стране “Конструирование”.
- Урок-путешествие “Изготовление швейного изделия”.







## Уроки-соревнования

- Их можно проводить на разных этапах урока, но большой эффект от таких уроков наблюдается при проверке знаний учащихся. Такие уроки могут быть проведены как обобщающие – повторительные, на которых у учащихся повышается познавательная активность, углубляется интерес к учёбе.





## Уроки-соревнования

- Урок-эстафета
- Урок «Триумф»
- Урок «Аукцион»
- Урок-соревнование «Триатлон»
- Урок «Счастливы́й случай»
- Урок «Что? Где? Когда?»





## Заключение

Важнейшая проблема, волнующая всех учителей — повышения эффективности урока. Снижения уровня знаний учащихся в значительной степени объясняется качеством урока: однообразием, шаблоном, формализмом. Стремление к разнообразию учебного процесса, пробуждению интереса учащихся к занятиям, организации учебы в школе так, чтобы она соответствовала требованиям современной жизни, направляет мысль творческих учителей на настойчивые поиски новых форм организации уроков. Известно, что без разнообразия форм и видов работы на уроке, без их связи с жизнью невозможно выполнить главную задачу урока: обеспечить оптимальное развитие каждого ребенка, создав условия для творческого труда с максимально возможной производительностью.

Новые методы и средства обучения не только способствуют развитию интереса у учащихся к предмету но и значительно расширяют и обогащают методический арсенал учителя, поскольку известно, что постоянство — враг интереса.





**Спасибо за  
внимание!**

