

**СВОЯ**

**Игра**

**Урок**

**ТЕХНОЛОГИИ**

# Правила игры

- В игре принимают участие две команды учащихся
- У нас 5 категорий, по 5 вопросов.
- Отвечать поочередно. При незнании ответа вопрос аннулируется, а не переходит другой команде.
- Если команде достался «Кот в мешке», она обязана передать его сопернику.

# Критерии для оценки:

1. Активность
2. Поведение
3. Знания

# СВОЯ игра

Древесина

10

20

30

40

50

Металл

10

20

30

40

50

Инструмент  
ы

10

20

30

40

50

Изделия

10

20

30

40

50

Машиноведен  
ие

10

20

30

40

50

# Древесина

10

- К каким свойствам древесины относятся плотность, влажность, цвет и запах?

Отве

# Древесина

10

- К физическим



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Древесина

20

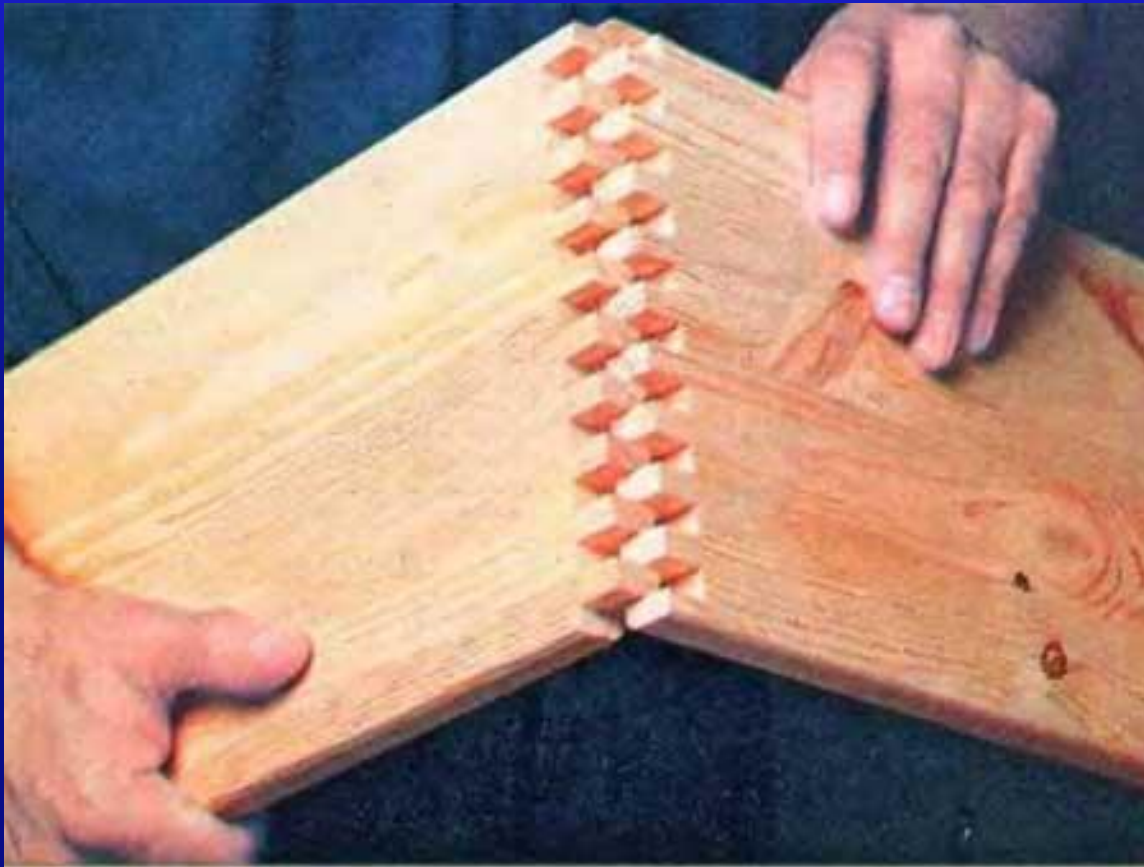
- Как называют выступ на торце деревянной детали?

Отве

# Древесина

20

- Шип



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50



# Древесина

30

- Способность древесины выдерживать определенные нагрузки, не разрушаясь называют...

Отве

# Древесина

30

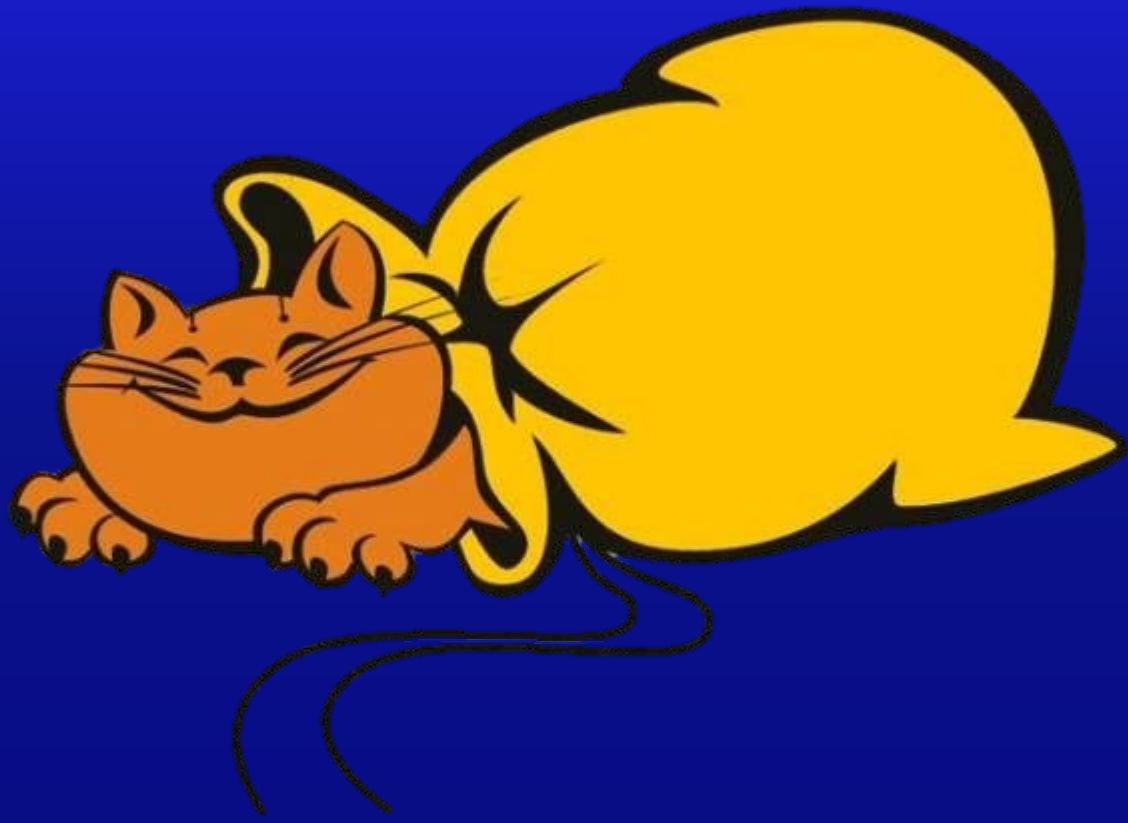
- Прочностью



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# КОТ В МЕШКЕ

40



Вопро

# Древесина

40

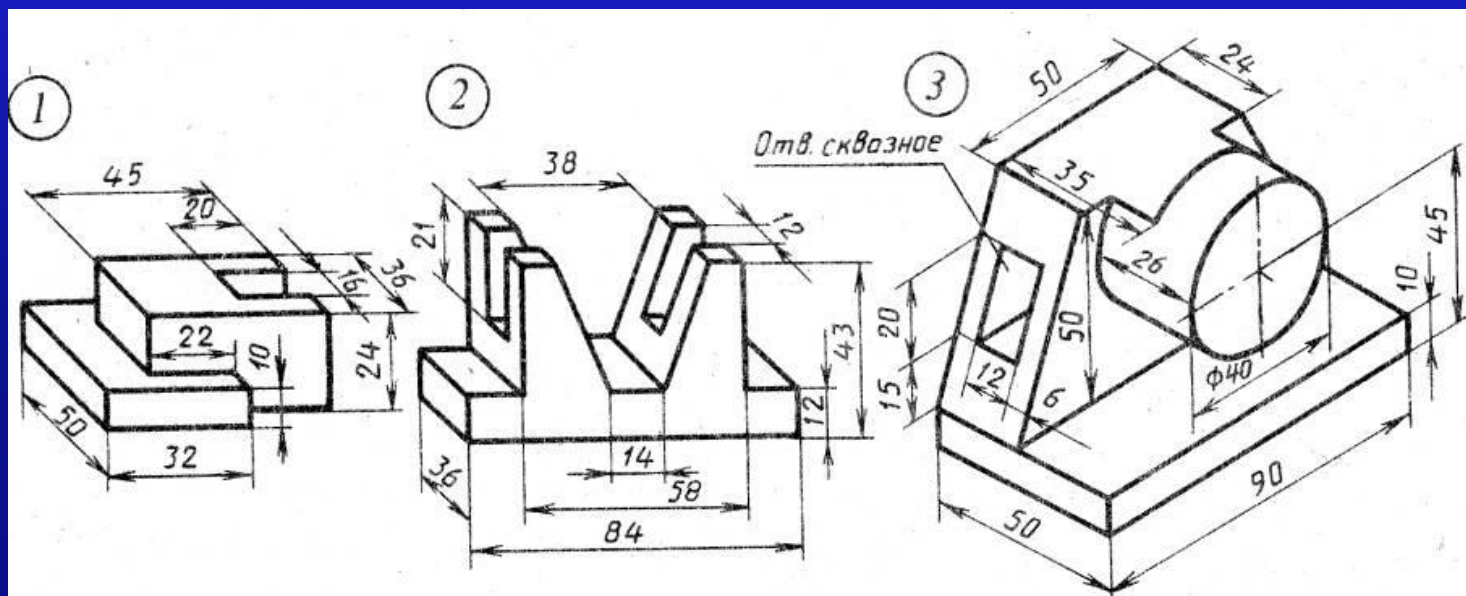
- Содержит составные части изделия в виде условных изображений или обозначений и отражает их взаимодействие

Отве

# Древесина

40

- Сборочный чертеж



СВОЯ игра					
Категория	10	20	30	40	50
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Древесина

50






- В каком документе записан весь процесс обработки деталей и изделий с указанием операций, переходов и применяемых материалов?

Отве

# Древесина

50

## • Технологическая карта

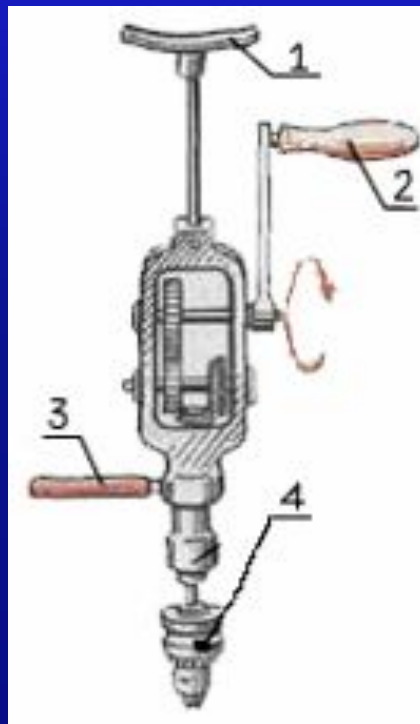
№ п/п	последовательность выполнения работы	графическое изображение	инструменты, приспособления
1	выберите заготовку, найдите базовую сторону		линейка
2	разметьте по шаблону		карандаш, шаблон
3	выпилите контур		лобзик, столик для выпиливания
4	просверлите отверстие		сверлильный станок
5	отшлифуйте пласти и кромки изделия		шлифовальная бумага, колодка, напильник
6	нанесите рисунок на пласт		карандаш, копирка, трафарет
7	выжгите рисунок		электровыжигатель
8	нанесите защитное покрытие на изделие		кисточка, лак, воск пчелиный

СВОЯ ИГРА					
Категория	10	20	30	40	50
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Металл

10

- Патрон ручной дрели находится под позицией:



Отве



# Металл

10

• 4



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Металл

20

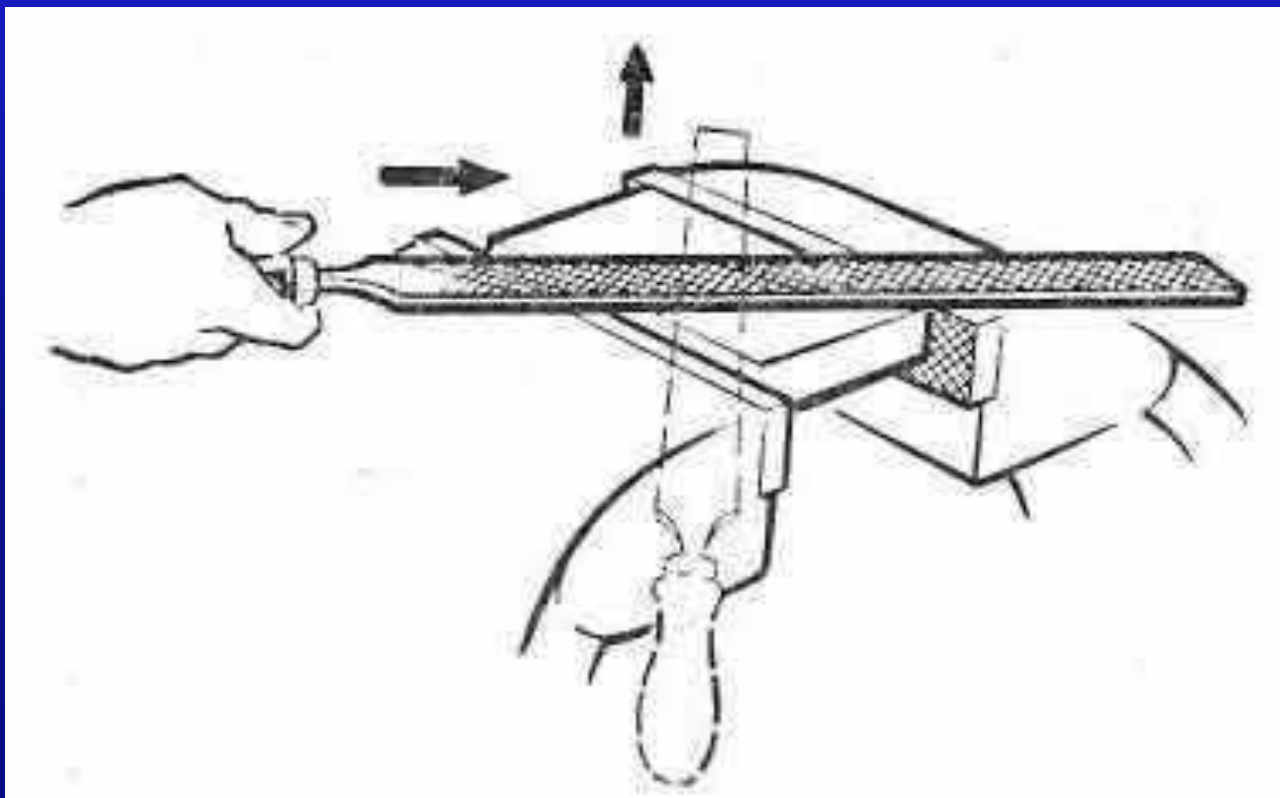
- Снятие небольших слоёв металла напильником называется

Отве

# Металл

20

- Опиливание



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

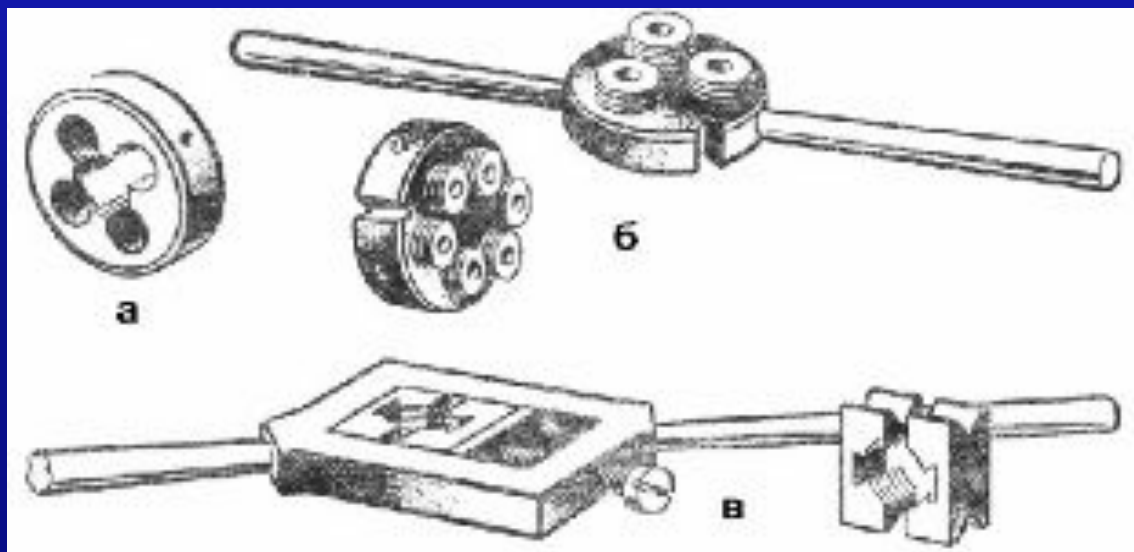
# КОТ В МЕШКЕ

30



Вопро

- Резьбонакатная плашка на рисунке находится под позицией:



Отве

# Металл

30

• 6



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

- *В токарно-винторезном станке отсутствует часть:*

*А – задняя бабка*

*Д – поршень*

*Б – суппорт*

*Е – коробка подач*

*В – станина*

*Ж – передняя тумба*

*Г – фартук*

*З – передняя бабка*

# Металл

- поршень

40



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50



# Металл

50

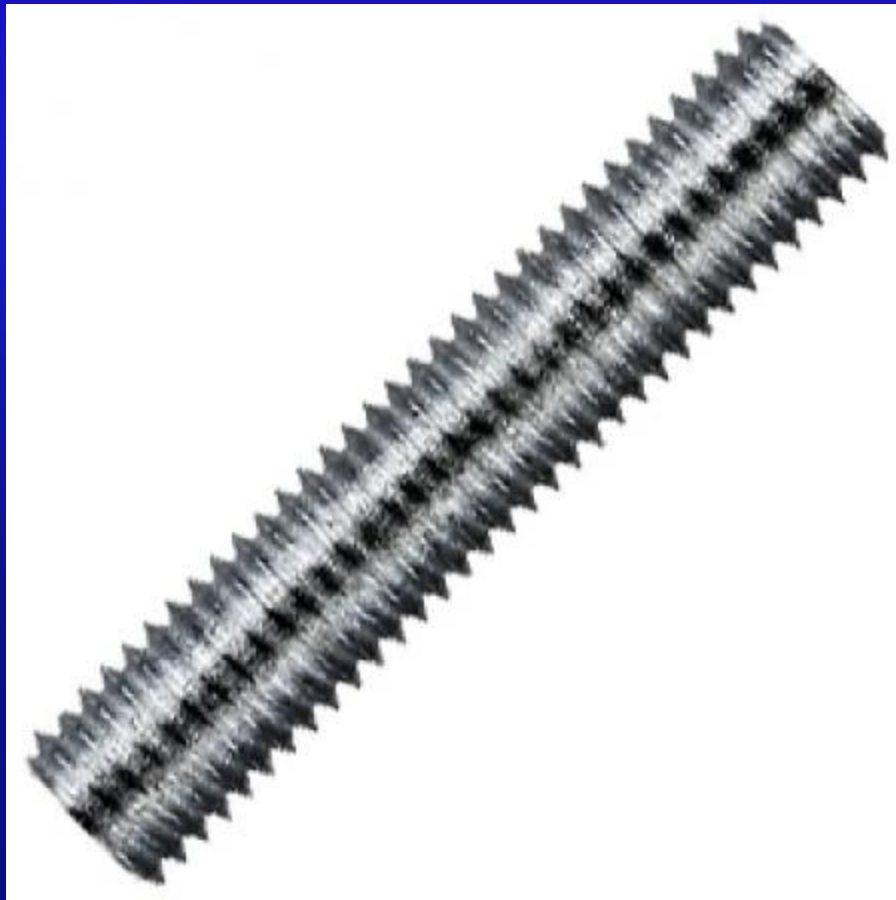
- Определите правильную последовательность изготовления шпильки.
  - 1.отрезать заготовку шпильки
  - 2.нарезать резьбу с одного конца шпильки
  - 3.опилить напильником фаски с концов
  - 4.нарезать резьбу с другого конца шпильки

Отве

# Металл

50

- 1,3,2,4



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Инструменты

10

- Режущий инструмент, который применяется при обтачивании наружной поверхности деталей на токарно-винторезном станке, называется:

Отве

# Инструменты

10

- Резец



СВОЯ школа					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Инструменты

20

- Столярный молоток из дерева твёрдых пород или резины

Отве

# Инструменты

20

- Киянка



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Инструменты

30

- Каким инструментом выполняется техника пропильного металла?

Отве

# Инструменты

30

- Слесарный лобзик



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50



# Инструменты

40

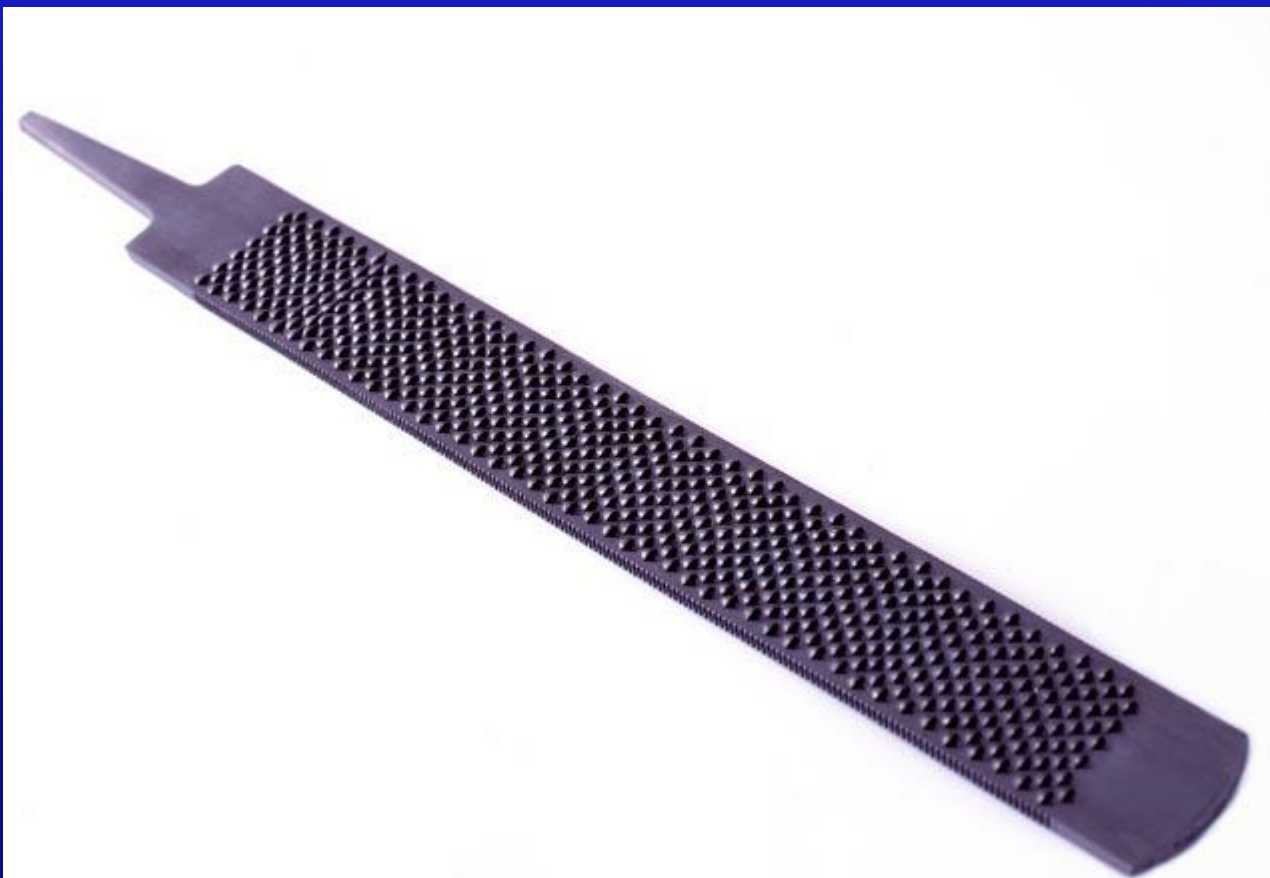
- Какой напильник следует использовать для первичной обработки металла

Отве

# Инструменты

40

- Драчевый



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# КОТ В МЕШКЕ

50



Вопро

# Инструменты

50

- Для чего предназначен шерхебель?

Отве

# Инструменты

50

- Для черновой обработки поверхностей



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# КОТ В МЕШКЕ

10



Вопро

# Изделия

10

- Деревянное изделие имеет 4 ножки  
но не имеет спинки

Отве

# Изделия

10

- Табурет



СВОЯ ИГРА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50



# Изделия

20

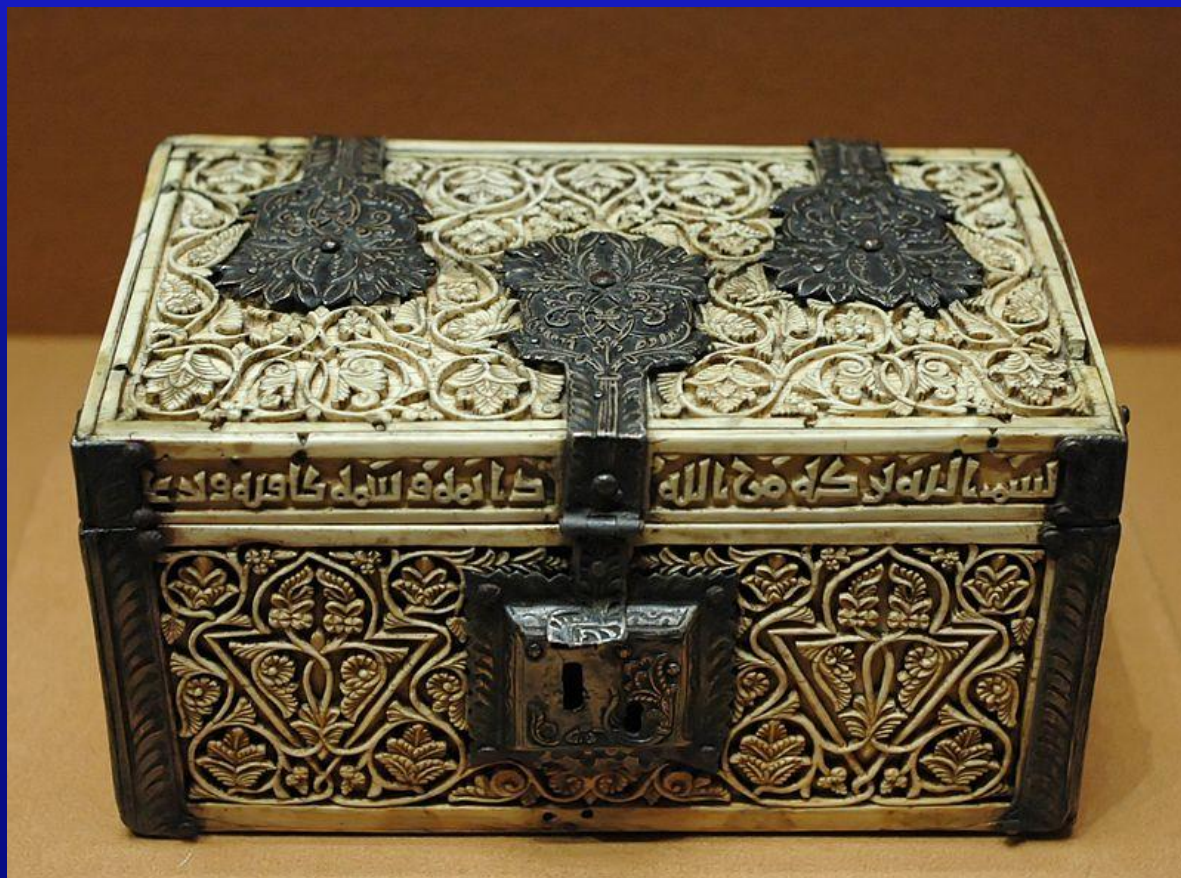
- Небольшой ящик для хранения большого количества мелких предметов, в большинстве своём — драгоценностей.

Отве

# Изделия

20

- Шкатулка



СВОЯ Игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Изделия

- Окончательный процесс зачистки заготовки выполняет:
  1. шлифовальная шкурка;
  2. круглый напильник;
  3. шлифовальный круг;

# Изделия

30

- Шлифовальная шкурка



СВОЯ ЦЕНА					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Изделия

40

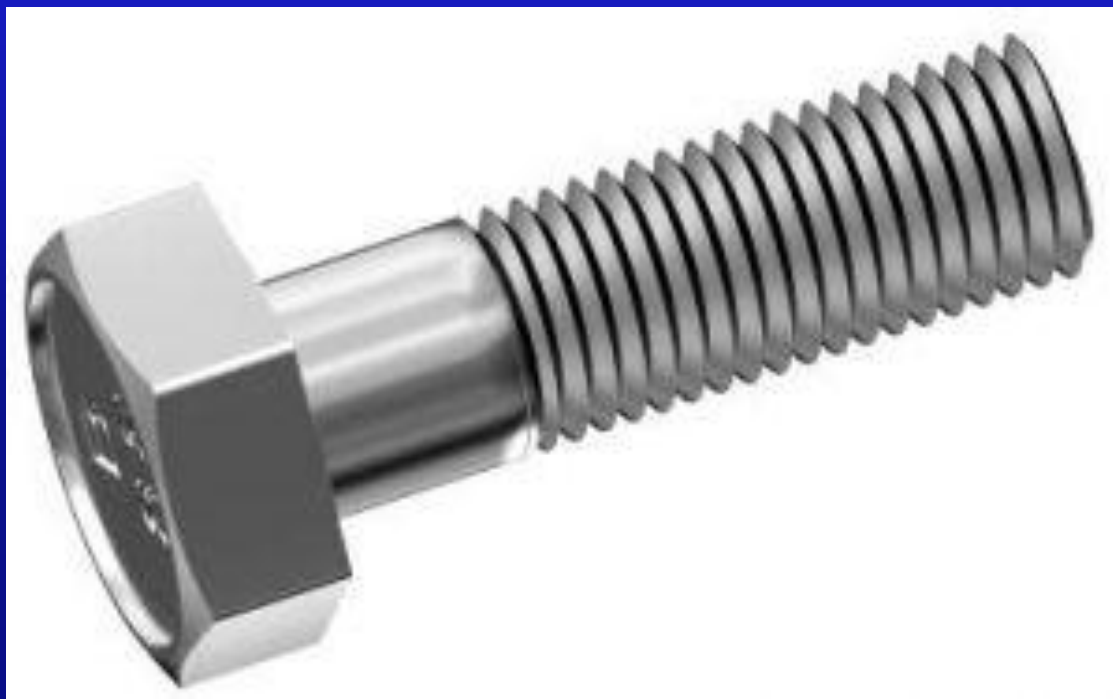
- Крепёжное изделие в виде стержня с наружной резьбой, образующее соединение при помощи гайки или резьбового отверстия

Отве

# Изделия

40

- Болт

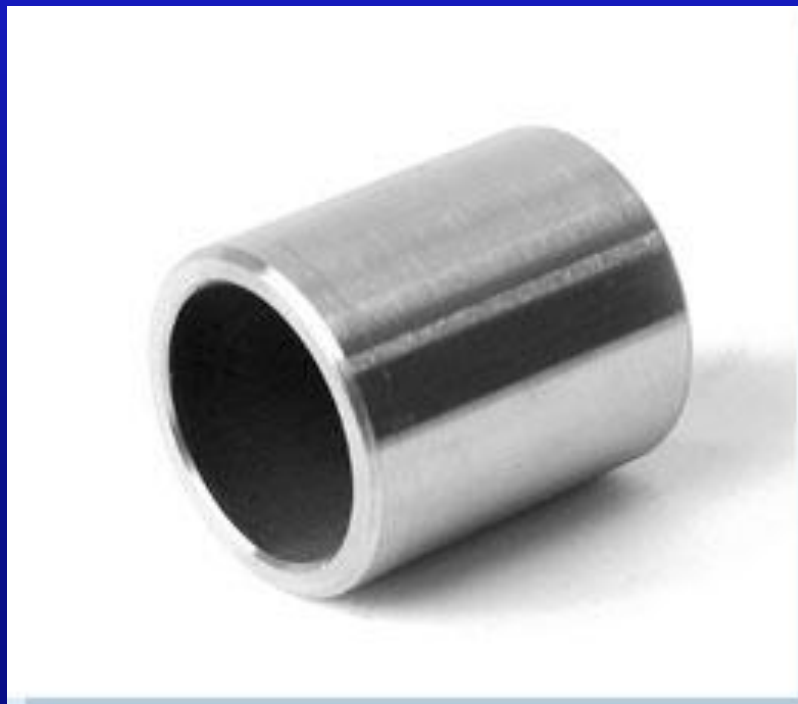


СВОЯ фирма					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# Изделия

50

- Как называется данная деталь?

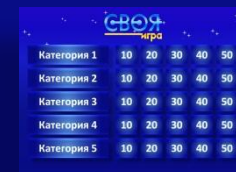


Отве

# Изделия

50

- Втулка



СВОЯ  
игра

Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50



- Устройство, выполняющее действия для преобразования энергии, материалов и информации с целью замены или облегчения физического и умственного труда человека.

# Машиноведение

10

- Машина



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

# КОТ В МЕШКЕ

20



Вопро

- «Это» предназначено для передачи вращения на расстояние за счёт зацепления.

# Машиноведение

20

- Цепная передача



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

- Механизм, который с помощью зацепления передаёт и преобразует движение с изменением скоростей вращения и усилий.

# Машиноведение

30

- Зубчатый



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

- Кто впервые разработал проект механизма двухцилиндрового парового двигателя, осуществить который ему, к сожалению, не удалось.



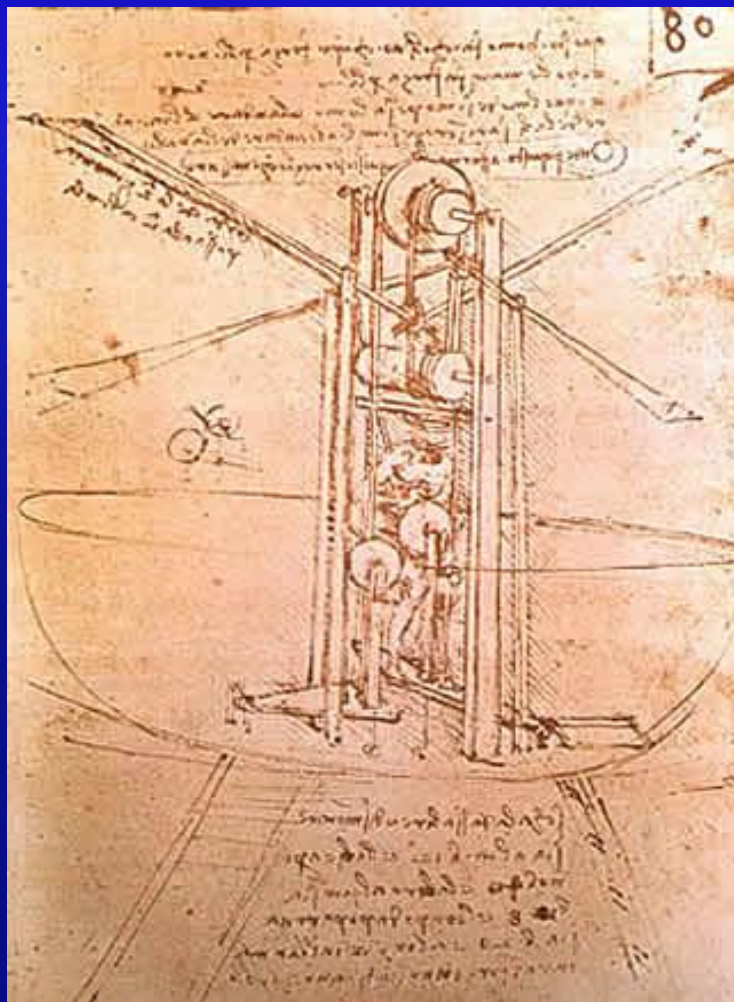
# Машиноведение

- И.И. Ползунов

40



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50



- Как называется эта машина и кто её разработал?

Отве

# Машиноведение

50

- Летающая машина, Леонардо Да Винчи



СВОЯ игра					
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50