

Муниципальное казенное учебное заведение
средняя общеобразовательная школа №1 с.п. «Село Пивань»

Дидактические
и методические
находки на уроках технологии
по созданию успеха

Учитель технологии
Мельник Елена
Владимировна

2012 год

Работа с устными и письменными текстами на уроке

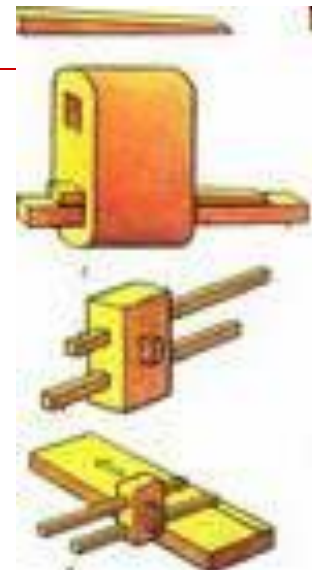
Традиционные формы проведения занятий, на которых учитель устно излагается учебный материал:

- лекция,
 - беседа,
 - рассказ,
 - объяснение нового материала.
- На таких занятиях активность учащихся достигается за счет введения в содержание материала различного рода противоречий, преднамеренных ошибок, приемов проблемного обучения:
- выдвижение и последующее обоснование предложений (гипотез),
 - постановка проблемных вопросов,
 - организация дискуссионного рассмотрения нового материала и др.).
-

Учебные задания

- Задания исследовательского характера,
 - Задания по поиску новых технологий, оптимизации последовательности операций, подбору приспособлений, приборов, организации работ и т.п.,
 - Имитационные упражнения, которые могут носить двигательный и умственный характер.
 - К умственным – разбор или построение конкретных ситуаций. Такие ситуации помогают касаться разработки структуры технологического процесса.
-

Убери лишнее!



Карточки - задание

Расставьте в правильной последовательности технологию «Приготовления чая»



1. Насыпьте в чайник чай из расчета 1 чайная ложка на чашку
2. Накройте чайник салфеткой или кухонным полотенцем
3. Долить чайник кипятком
4. Наполнить чайник кипятком на 2/3
5. Ополоснуть кипятком заварной чайник Настоять 5-7 минут
6. Вскипятить воду
7. Разлить по чашкам

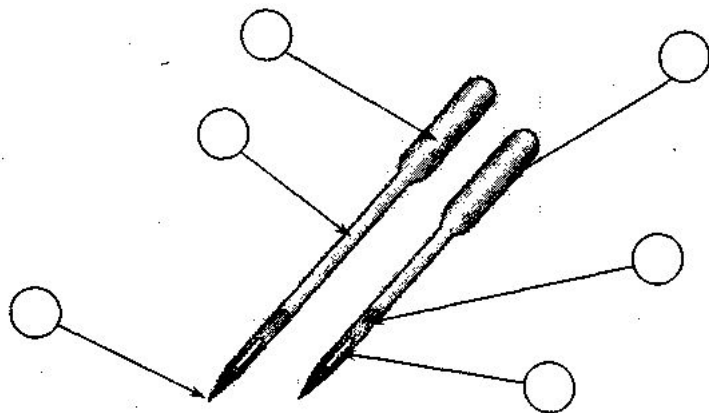
Игровое проектирование
– может быть связано с решением конструкторской задачи или разработкой технологии.

Задание карточки по машиноведению

Задание 1.

Рассмотрите устройство машинной иглы, проставляя номер каждой детали:

- 1) острие;
- 2) ушко;
- 3) стержень;
- 4) колба;
- 5) длинный желобок;
- 6) короткий желобок;
- 7) лыска.



Задание 2.

Напишите назначение частей иглы:

острие - _____

ушко - _____

колба - _____

длинный желобок - _____

короткий желобок - _____

стержень - _____

Игровые моменты изучение темы «Бытовые приборы»

соковыжималка



фотоаппарат

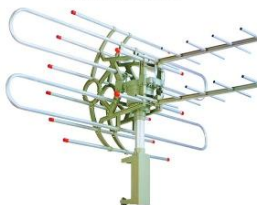


телевизор



Стоит серый сундучок,
Его не тронешь - он молчок,
Но стоит ручку повертеть,
Он будет говорить и петь

антенна



холодильник



радиоприёмник



День и ночь стою на крыше,
Нет ушей, но я все слышу,
Вдаль гляжу, хотя без глаз,
На экране мой рассказ

... телефон



утюг



соковыжималка

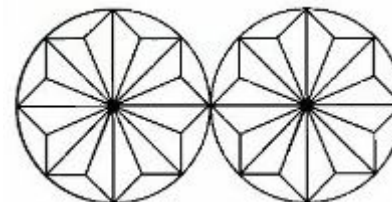
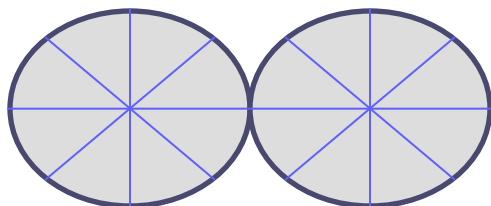


Когда порою одиноко-
Вдруг в тишину ворвется звон,
И голос друга издалека
Тебе подарит.....

Практические задания

Дорисуй. На доске нарисованы определенные линии, под каждой из которых вписываются названия нескольких инструментов или материалов.

Например:



Геометрическая резьба «Розетка»

Правильно расставь слова. Учитель пишет на доске несколько предложений по изученной теме, в которых произвольно переставлены слова. Учащиеся вписывают их в рабочие тетради в нужном порядке.

Например: *волокна для изготовления используются текстильные швейных изделий натурального и химического происхождения.*

Без сантиметра. Учитель предлагает учащимся проверить, умеют ли они на глаз производить замеры.

- Определить длину карандаша в см.
- Сколько раз карандаш уложится на гладильной доске.
- Определить длину, ширину, толщину той или иной заготовки,

изделия и т.п.

Найди пару

Необходимо за 2 мин подобрать к каждой карточке пару.

Проверка и оценивание производится в форме взаимоконтроля.

Изготовление швейного

изделия

Сметать	Соединить две или несколько деталей, а также два среза одной детали сметочной строчкой
Стачать	Изображение стачного шва
Закрепить подогнутые края детали сметочной строчкой	Изображение
Соединить детали машинной строчкой путем накладывания одной на другую	Соединение накладных карманов с нижней частью фартука

Культура дома

Керамика	Предметы (обстановка) квартиры (дома)
Интерьер	Керамический материал для отделки стен кухни и ванны
Стол	Внутренняя обстановка и оформление квартиры
Плитка	Основное рабочее место на кухне

Виды обучающих игр, применяемых на уроках технологии:

□ Организационно - деятельностные игры.

Использую на уроках - соревнования, конкурсы, викторины и т.п.

(например, составление кроссворда или соревнование двух групп учащихся при взаимной постановке вопросов или выполнения практических заданий).

Игра соревнование для учеников 6 класса



Игровая программа

***« Разговор
о правильном
питании »***

Занятие в форме дебатов по теме Мы и мода 7 класс

В игре участвуют 3 группы: защита, отрицания и эксперты.

Выступления по темам:

1. Мода и косметика.
2. Мода и культура.
3. Мода и здоровье.
4. Мода и экономика.

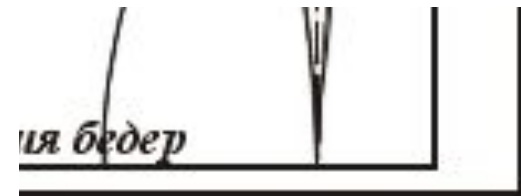
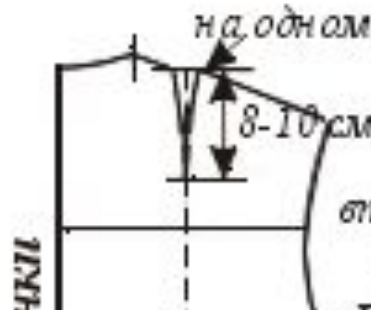
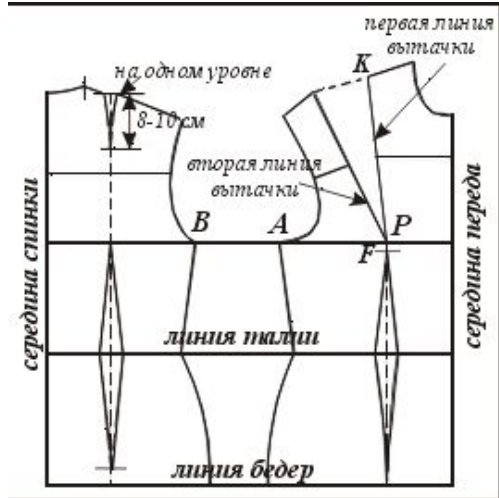
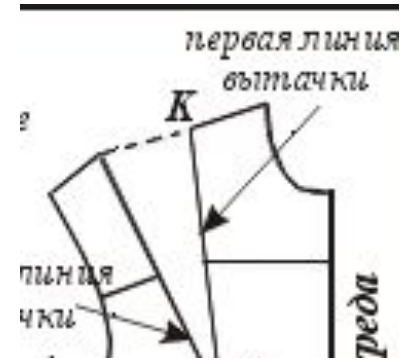
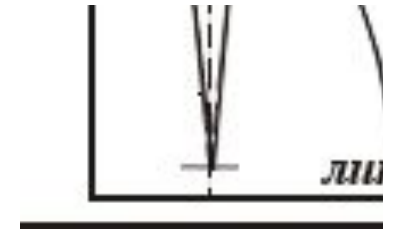
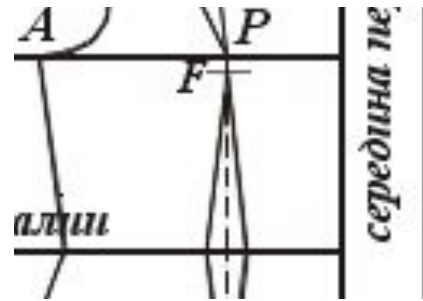
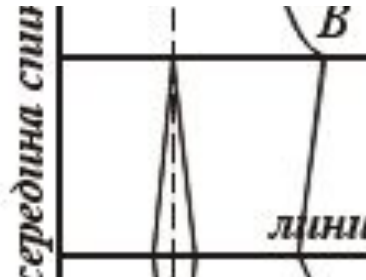
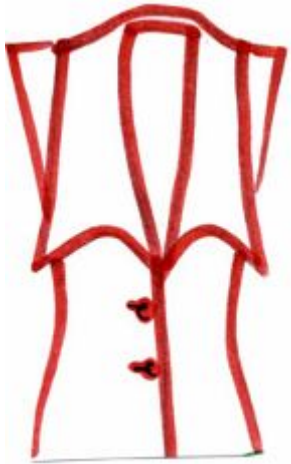
Группа экспертов участвует в споре команд и подсчитывает результаты.



Игра «Пазлы»

- Чертеж изделия, сервировка стола, составление меню.
 - Особенностью проверки знаний при помощи игры в пазлы является не только закрепление материала, но и тренировка зрительной пространственной памяти, развитие внимания и логического мышления, а также воспитание аккуратности и усидчивости.
-

Тема «Плечевые изделия»



Кроссворд

- Решение кроссвордов – это своеобразная гимнастика ума. Они развивают и тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настойчивость, способность логически мыслить, анализировать, сопоставлять, отбирать нужные знания.

В зависимости от возраста учащихся, уровня их подготовки и цели урока можно предлагать им для решения различные виды кроссвордов. При проверке знаний по определенной теме – тематические кроссворды, включающие в себя 6 – 8 определений, при обобщающей проверке – более расширенные, охватывающие понятия и определения по всему разделу.

Головоломки

Тема «Электротехника и электроника»

- **Задание 2. «Шифровка».** Впишите вместо чисел буквы русского алфавита, соответствующие номерам этих букв, и вы прочтете названия основных понятий электроники.

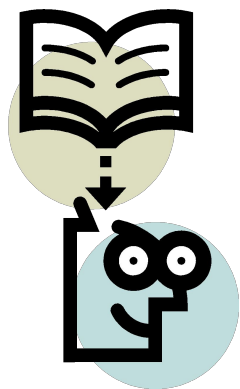
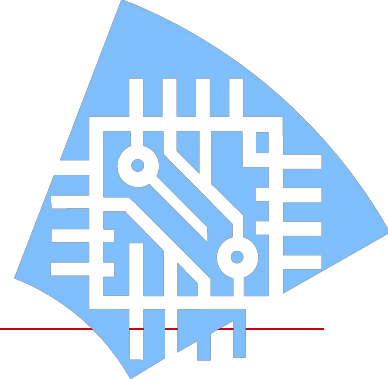
1. а) 31,13, 6, 12, 20,18,16,17,1, 33,13, 30, 15,10,12;
б) 22, 13,32, 19;
в) 3, 29, 17, 18, 33, 14, 10, 20, 6, 13, 30;
г) 20, 21, 14,2,13,6, 18;
д) 18, 6, 9, 10, 19, 20, 16, 18.

- 2 а) 12, 16, 15, 5, 6, 15, 19, 1, 20, 16, 18;
б) 10, 15, 5, 21, 12, 20, 10, 3, 15, 16, 19, 20, 30;
в) 20, 6, 13,6, 22, 16, 15;
г) 14, 10, 12, 18, 16, 22, 16, 15;
д) 4,18,16,14,12,16, 4,16, 3,16,18,10, 20, 6,13,

30;

- ~~е) 20, 18, 1, 15, 19, 22, 16, 18, 14, 1, 20, 16, 18.~~
-

Составление кроссворда



Очень хороший результат дает задание учащимся составить кроссворд самим во внеурочное время.

В этом случае они не только подбирают слова, но дают правильное определение, характеристику того или иного понятия.

Сказка



Сказки и поныне обладают огромным обаянием для всех нас, детей и взрослых.

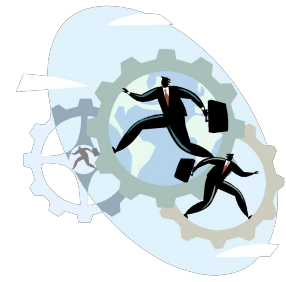
Учащимся 5-6 классов предлагается придумать сказки, где главными действующими лицами являются те предметы или правила, которые они изучают на уроке технологии.

Например, сложно запомнить правила безопасности – дети обычно не понимают важности их усвоения, но если в сказке ее герой попадает в различные сложные ситуации и спасти его может знание этих правил, то ученик надолго запомнит их.

Чтобы запомнить сложные названия инструментов таких как киянка, стамеска, зубило, резец, наперсток, болт, челнок, верстак, лобзик, рейсмус и т. д.

- Однако такое задание, как придумать сказку, да еще с определенными условиями, достаточно сложно: не у всех учащихся развиты фантазия, игра воображения, да и способность излагать свои мысли на бумаге.

Ролевые игры



Характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

- Разыгрывание ролей создает на уроке взаимозависимость учащихся и тем самым активизирует их познавательно-творческую деятельность.

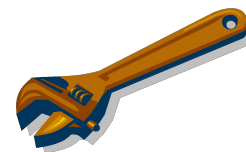
В 10-11 классах использование ролевых игр позволило ученикам на практике проявить себя в качестве руководителя, работодателя, соискателя.



Использование ролевых игр таких как:

- «Контракт»
- «Выбери профессию»
- «Я - руководитель»
- «Текучка»
- «Устройство на работу»

Деловые игры



Использование игровых методов на уроке технологии в неделимых 5-8 классах

позволяет задействовать всех учеников класса, не зависимо от изучаемой темы урока. Ученики как девочки так и мальчики смогут проявить себя, применить на практике смекалку, деловитость, активность.

«Я - механик»
«Электромонтажник-изобретатель»
«Конструкторское бюро»
«Мастер по оказанию услуг»
«Дизайнер»
«Фирма – конструктор»
«Домашний менеджер»
«Изобретатель»

Познавательно-дидактические игры в которых создаются ситуации характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст. Например, “Путешествие льняного волокна”, “На балу у принцессы” и др.

На уроках технологии в неделимых классах особенно трудно заинтересовать всех учащихся при изучении таких тем как «Машины и механизмы», «Электротехнические работы», «Технология изготовления швейных изделий» использование тематических – деловых игр, позволяющих задействовать на уроке девочек и мальчиков дают положительный результат.

Использование информационных технологии на уроках технологии

Примеры :

- - Объяснение новой темы, сопровождаемое презентацией.
 - - Работа с устными упражнениями.
 - - Использование презентации при повторении пройденного материала.
 - - Демонстрация условия и решения задачи.
 - - Демонстрация геометрических чертежей.
 - - Взаимопроверка самостоятельных работ с помощью ответов на слайде.
 - - Проведение тестов.
 - - Создание учащимися компьютерных презентаций к урокам обобщения и систематизации знаний и способов деятельности.
-

Урок презентация

Экскурсия

Отходы большого города: как их собирают, удаляют и перерабатывают

Тема
Производство и окружающая среда 10 класс

[Начать экскурсию](#)



Пример сервировки десертного стола



МАШИНОВЕДЕНИЕ


Тема урока:
Бытовая швейная машина.

5 класс



Военная форма

- В средние века формы как таковой не было.
- Идея униформы пришла к нам из Европы, как она была введена одновременно в нескольких странах.
- Униформа появилась с образованием постоянных армий после Тридцатилетней войны (1618—1648).



Салфетки

простейший способ украшения стола



Народные промыслы России



Мясо и мясные продукты

Блюда из мяса

7 класс



Проекты учеников 8 класса

Средняя общеобразовательная школа №1
Сельского поселения Село Пивань



Вырезание по камню

Выполнил ученик 8 класса
Долгосев Виктор
Проверил Мельник Елена Владимировна



Средняя общеобразовательная Сельского поселения
«Село Пивань» Школа №1

Художественная обработка древесины

Выжигание по дереву

Работу выполнил:
ученик 8 класса
Дементьев Иван
Проверил:
Мельник Елена Владимировна

Художественная обработка металла

Чеканка

Выполнил:
Мушин Дмитрий Валерьевич
Проверил:
Елена

Художественная обработка древесины

резьба по дереву



Выполнил ученик 8 класса
Пурфилов Владимир
Проверил: Мельник Елена Владимировна


Декоративно-прикладное искусство

Вязание спицами

Выполнила ученица 8 класса
Михайлова Анастасия
средней общеобразовательной школы №1
с.п. «Село Пивань»
Проверил учитель технологии
Мельник Елена Владимировна

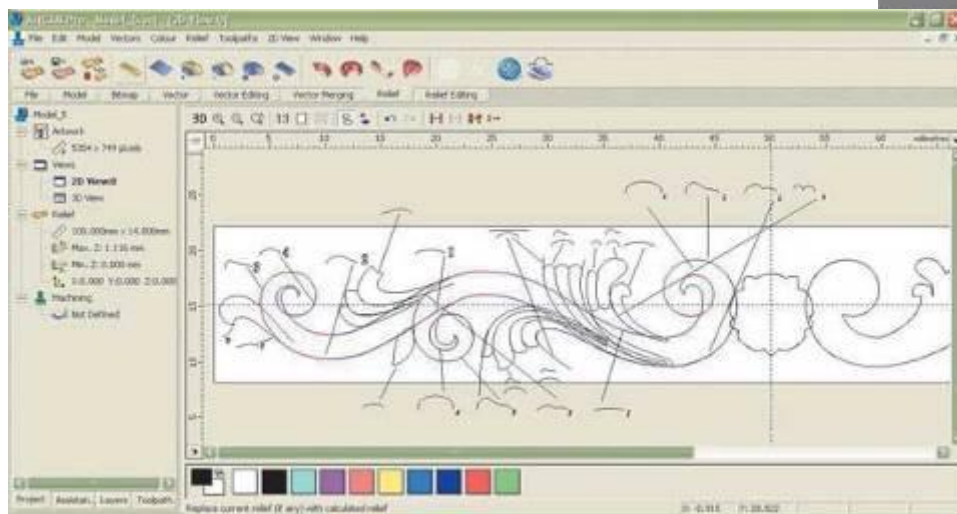
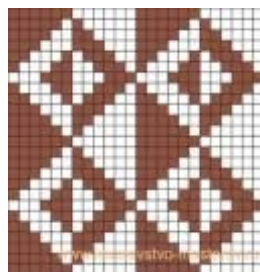
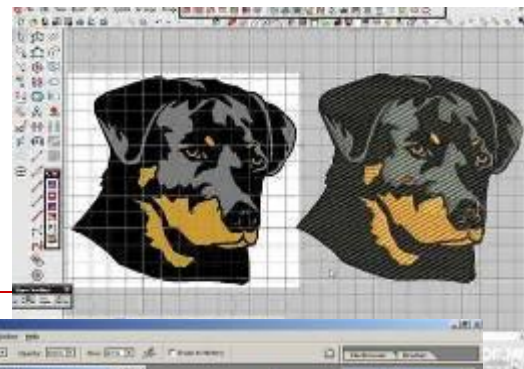
Декоративно-прикладное творчество.

Резьба по кости



Выполнил ученик 8 класса
Жакин Арман
Проверил Мельник Елена Владимировна

Построение схемы для вышивки



Построение
схемы
орнамента

Творческие проекты

□ Успех

- самостоятельная деятельность ученика
- Развитие творческих способностей
- проявление интереса в конечном результате своей работы
- стремление сделать что то новое придуманное самим

□ Неудача

- ученик не способен работать самостоятельно
 - быстро пропадает интерес в процессе работы над проектом
 - Нет творческих идей
 - Нет желания выполнить работу своими руками
 - Не хватает терпения до делать работу
-

Приему и методы повышающие активность трудовой деятельности учеников

- Не большой объем работы
 - Предоставление банка идей возможных проектов
 - Коллективная работа над проектом-модульное выполнение работы
 - Самостоятельное проектирование
 - Лист критерии оценки творческого проекта
 - Поэтапная оценка работы
 - Сбор информации
 - Конкурс проектов
 - Визуальное представление о конечном результате работы
-