

Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України

**Криворізький педагогічний інститут
Державного вищого навчального закладу
«Криворізький національний університет»**

Л.О. Савченко, Н.В. Волкова, Ю.С. Кулінка

ІГРИ ТА ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Навчально-методичний посібник

**Кривий Ріг
КПІ ДВНЗ «КНУ»
2012**

I- 27 Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання : [навчально-методичний посібник] / Л.О. Савченко, Н.В. Волкова, Ю.С. Кулінка.
Кривий Ріг : КПІ ДВНЗ «КНУ», 2012. – 284 с.
ISBN 978–966–177–126–9

У навчально-методично посібнику розкриваються наукові основи і методика впровадження ігор та ігрових технологій на уроках трудового навчання. Теоретично обґрунтовано сутність та специфіку проведення ігрових уроків обслуговуючої праці. Подано приклади проведення різноманітних видів гри на різних етапах уроку, розкрито методичні основи ігрової діяльності з учнями середньої та старшої школи.

Матеріали допоможуть педагогам, що прагнуть до змін та оновлення педагогічного процесу в інноваційній діяльності і можуть бути використані вчителями трудового навчання, методистами районних (міських) методичних кабінетів, керівниками районних (міських) методичних об'єднань вчителів технології та креслення, студентам педагогічних вузів.

Упорядники:

Савченко Л.О. – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувача кафедрою педагогіки та методики трудового навчання Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет».

Волкова Н.В. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки та методики трудового навчання Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет».

Кулінка Ю.С. – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки та методики трудового навчання Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет».

Рецензенти:

Пікельна В.С. доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки та методики трудового навчання Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет».

Стешенко В.В. доктор педагогічних наук, доцент Слов'янського державного педагогічного університету.

Лаврентьєва О.О. кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет».

Рекомендовано до друку вченою радою університету
Криворізького державного педагогічного університету
(протокол № 4 від 9.11.2010 р.)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ	6
1.1. Історичний аналіз сутності та змісту гри	6
1.2. Трактівання поняття «дидактична гра» у психолого-педагогічній літературі	12
1.3. Класифікація ігор у психолого-педагогічній літературі.....	15
1.4. Структура дидактичних ігор	24
1.5. Особливості організації і проведення ігор на уроках обслуговуючої праці.....	31
РОЗДІЛ II МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБСЛУГОВУЮЧОЇ ПРАЦІ	43
2.1. Методика організації дидактичної гри на уроках обслуговуючої праці	43
2.2. Дидактична гра як дієвий засіб розумового розвитку учнів середньої і старшої школи	438
2.3. Основи впровадження ігрових технологій на уроках обслуговуючої праці	50
2.4. Методика розробки і проведення ігрових уроків обслуговуючої праці	54
2.5. Ігрові ситуації, які застосовуються на уроках обслуговуючої праці	62
2.6. Методика проведення універсальних дидактичних ігор	65
2.7. Дидактичні ігри для початку уроку обслуговуючої праці	76
2.8. Ігри, що застосовуються під час вивчення нового матеріалу	80
2.9. Ігри на закріплення та узагальнення знань, умінь та навичок	89
2.10. Ігрові уроки	100
2.11. Методичні розробки уроків обслуговуючої праці із застосуванням дидактичних ігор	153
РОЗДІЛ III З ДОСВІДУ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБСЛУГОВУЮЧОЇ ПРАЦІ	176
3.1. Кросворди.....	176
3.2. Картки-завдання та опитувальники	188
3.3. Технічні загадки.....	204
3.4. Ребуси	210
3.5. Сюжетно-рольові ігри на уроках обслуговуючої праці.....	
3.6. Профорієнтаційні ігри на уроках обслуговуючої праці	239
3.7. Технічні задачі	255
3.8. Приказки та прислів'я до уроків обслуговуючої праці	258
3.9. Валеологічні паузи на уроках обслуговуючої праці	260
3.10. Рефлексія	
ПІСЛЯМОВА	271
ЛІТЕРАТУРА.....	272
ГЛОСАРІЙ.....	169

ВСТУП

Сучасна тенденція розвитку України, її інтеграція в європейське та світове співтовариство висувають перед вітчизняною педагогічною наукою ряд нових проблем, найважливіша з яких – якість підготовки учнів до майбутньої життєдіяльності. Сучасна школа переживає бурхливий час, у системі освіти відбуваються значні зміни, зростає науково-педагогічний потенціал, підвищується якість викладання основ наук, висуваються нові вимоги до рівня загальної середньої освіти. Оскільки традиційне навчання багато в чому не задовольняє сучасні вимоги, існує об'єктивна необхідність застосування новітніх організаційних форм навчальної роботи.

У «Національній доктрині розвитку освіти України у XXI столітті» наголошується на тому, що «система освіти має забезпечувати інноваційний характер навчально-виховної діяльності» [70, с. 2], тому що саме інноваційний підхід до навчання зорієнтований на розвиток творчої особистості, формування в неї нестандартного мислення, такий тип організації навчального процесу ґрунтується на діалозі, виборі, вільному обміні думками, створенні ситуацій успіху.

Аналіз педагогічної теорії та практики переконує в тому, що в умовах сучасної загальноосвітньої школи традиційний підхід до навчання не завжди себе виправдовує, оскільки загальний темп вивчення матеріалу та обсяг знань призначені для засвоєння учнем середнього рівня, велику кількість знань учні отримують у готовому вигляді від учителя, тобто традиційне навчання не забезпечує належним чином інтенсивне оволодіння системою знань, формування вмінь та навичок, які б сприяли розвитку творчої особистості, створювали б умови для повнішого та ефективнішого використання розумових можливостей кожної дитини.

Мета національної школи – не просте оволодіння учнями певною сумою знань, а виховання життєво активних, гуманістично спрямованих громадян України, які б у своїй життєдіяльності керувалися національними та світовими загальнолюдськими цінностями. Протиріччя, що виникає між вимогами, які ставить до кожної особи швидко змінюване суспільство, та рівнем їхньої готовності до майбутньої діяльності вимагає інтенсивного пошуку та розвитку нових підходів до навчально-виховного процесу. Вирішення даного протиріччя можливе за умови зміни технології традиційного навчання. Нові підходи до навчального процесу потрібно шукати у резерві дидактичної гри, яка здатна активізувати навчальну та пізнавальну діяльність, навчити дитину творчо мислити, розвинути уяву, дати можливість розкрити індивідуальність учня, забезпечити позитивну мотивацію здобуття знань, активізувати функціонування інтелектуальних і вольових сфер, відчутти потребу у самоосвіті, формувати стійкий інтерес до предмета, недарма ще у Стародавньому Римі вчителя, який викладав основи наук, називали «вчителем ігор».

Існують різні погляди на місце гри у навчально-виховному процесі. Одні дослідники розглядають гру як засіб повторення, закріплення та поглиблення знань. Інші не відкидають можливостей дидактичної гри у

засвоєнні нових знань. Навчальні ігри сприяють досягненню цілей виховання, формуванню професійної спрямованості.

Педагогічна наука доводить, що основою всебічного розвитку особистості є діяльність, де розвиваються нахили та творчі задатки людини, розкриваються здібності, інтереси, самостійність, активність, винахідливість. Оптимальною для розвитку дитини є така діяльність, яка створює умови для дитячої творчості. Провідна діяльність учнів у школі – навчальна, але, не дивлячись на те, що гра не є ведучою діяльністю, вона не зникає, а зберігається протягом усього періоду навчання, активізуючи навчальну, трудову, спортивну та громадську діяльність. Дитяча активність, бажання діяти, творити, перебудувати світ найкраще виявляються в процесі гри.

Велику увагу гри та її ролі у розвитку дітей приділяли видатні вчені-педагоги і психологи Ю. Азаров, Ш. Амонашвілі, Л. Виготський, В. Сухомлинський, Д. Ельконін. На їхню думку, без гри немає цілісного розумового розвитку дитини, вона грає, тому що розвивається, й розвивається, тому що грає.

Значна кількість досліджень, пов'язаних з розробкою, організацією та проведенням навчальних ігор, свідчить про великі можливості такого виду навчання щодо підвищення ефективності навчально-виховного процесу (А. Артемов, Л. Байкова, А. Вербицький, М. Вієвська, О. Жорник, Л. Кондрашова, Р. Осадчук, П. Підкасистий, В. Платов, В. Семенов, Н. Слюсаренко, П. Щербань, С. Янковська) та інші.

Для сучасної системи освіти ігрові форми важливі перш за все тим, що вони істотно впливають на обсяг, глибину та свідоме засвоєння школярами навчального матеріалу, оскільки учні засвоюють знання, уміння, які здобуті у ході активного самостійного пошуку, у результаті ці знання та вміння більш стійкі. Гра на уроках обслуговуючої праці сприяє розвитку творчих здібностей учнів всіх вікових категорій, стимулює інтерес до навчальної діяльності, сприяє підвищенню рівня розумового розвитку учнів, оптимізує навчання. Ці та інші особливості гри на уроках технології досліджуються у пропонованому посібнику «Ігри та ігрові технології на уроках обслуговуючої праці».

У представленому посібнику подаються теоретичні основи організації та проведення дидактичних, ділових, рольових ігор; методика їх використання на уроках технології. Подані у посібнику навчально-методичні рекомендації, а також розроблені авторами і запозичені з інших джерел навчально-педагогічні ігри, можуть бути ефективно використані на уроках обслуговуючої праці у школі, при проведенні позакласної та гурткової роботи у різноманітних навчальних закладах та центрах дитячої творчості, а також при підготовці майбутніх педагогів технології за спеціальністю «Трудове навчання (обслуговуюча праця)» як студентами, так і викладачами педагогічних училищ і вищих навчальних закладів.

Розв'язання запропонованих навчально-педагогічних ситуацій надасть практичним заняттям професійно-педагогічної спрямованості, що значною мірою покращить якість підготовки майбутніх учителів трудового навчання.

РОЗДІЛ І

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ

1.1. Історичний аналіз сутності та змісту гри

Здійснити самокорекцію та самовдосконалення своєї поведінки в спілкуванні з оточенням школярі можуть, якщо отримають об'єктивне уявлення про своєрідність власної особистості. У цьому аспекті найбільш значущою діяльністю для них стає гра. Саме в процесі гри створюються можливості для прояву особистої активності, демонстрації своїх потенційних здібностей, якостей і навичок культури спілкування. Гра дає свободу дій і вибору, дозволяє кожному піднятися над особистими проблемами у взаємодії з довкіллям.

Сучасний педагог має бути готовим до організації різних видів діяльності учнів, оскільки життєвий шлях особистості тісно переплітається з діяльністю. Діяльність – це активність людини, спрямована на досягнення свідомо визначених цілей, пов'язаних із задоволенням потреб та інтересів. Діяльність формує і змінює її саму, її волю, характер, здібності.

Психологія обґрунтовує три основних види діяльності – ігрову, навчальну, трудову, які характеризуються гармонійним взаємодоповненням, взаємопроникненням та взаємоіснуванням.

Навчально-виховна ефективність будь-якої діяльності перебуває у прямій залежності від рівня її організації, врахування вікових особливостей дітей, чергування та дозування видів діяльності, різноплановість якої має надзвичайно важливе значення у становленні особистості учня. У діяльності складаються професійно-особистісні особливості людини. Формування її як суб'єкта діяльності починається у грі, у цьому полягає її велике значення.

Роль та значення гри у вихованні підростаючого покоління цікавили філософів, психологів і педагогів як минулого так і сучасності. Так, проблема дитячої ігрової діяльності знайшла своє відображення в багатьох педагогічних теоріях і системах: Арістотель, Л. Виготський, Г. Гросс, Я.А. Коменський, Д. Локк, А. Макаренко, Рабле, Ж. Піаже, Ж.-Ж. Руссо, К. Ушинський. Деякі філософські аспекти гри були осмислені в працях В. Бестужева-Лади, І. Канта, І. Кона, М. Монтеня, Платона, Ф. Шиллера, Г. Щедровицького, та інших.

З розвитком передової наукової думки з'являються перші згадки про гру та ігрову діяльність, хоча й у вузькому розумінні цих понять. Так, Я.А. Коменський у своїй праці «Материнська школа» зазначає: «... Замість справжніх речей для користування дітям необхідно мати готові іграшкові речі... Граючись ними, діти будуть розвивати в тілі здоров'я, в розумі – кмітливість, а в усьому тілі – рухливість. Одним словом, у що б не захотіли грати діти, їм потрібно допомагати, а не заважати» [112, с. 493]. Чеський педагог у процесі використання гри застерігав вихователів «не робити нічого понад міру». Це стосується доцільного дозування усіх видів діяльності,

зокрема, й гри. Однак при цьому «вихователями нехай будуть найкращі люди з людей, які вирізняються своєю моральністю – ось дієвий засіб забезпечення позитивного результату виховання» [75, с. 11].

Проблема дитячої ігрової діяльності знайшла своє відображення в багатьох педагогічних теоріях і системах. Значного поширення в світовій педагогічній практиці набула створена у першій половині XIX ст. система дидактичних ігор Ф. Фребеля. Варто зазначити, що ця система спрямовувалася її автором на дошкільця, проте елементи цієї системи в першій чверті XX ст. застосовувалися і в педагогічній роботі з учнями молодшого шкільного віку. За ідеєю Ф. Фребеля у навчанні й вихованні дітей має реалізуватися принцип зв'язку знань з уміннями і власною творчістю дитини, як це спостерігається, коли діти самостійно діють з різноманітними матеріалами – піском, глиною, деревом тощо. Ф. Фребель вважав, що цілеспрямовано добравши матеріали для розвитку дитини, можна через гру (в початкових формах) готувати її як до навчання, так і до якогось ремесла чи художньої праці [50, с. 46].

Джон Дьюї, який обґрунтував теорію прагматизму, тобто інструментальної педагогіки, вказував на необхідність такої організації процесу навчання, яка б ґрунтувалася на спонтанних інтересах і особистому суб'єктивному досвіді дитини. Він пропонував навчання замінити ігровою діяльністю, в процесі якої дитина робить власні відкриття і вибирає власний спосіб пізнання істини [112].

Певний інтерес мають дослідження швейцарського психолога Ж. Піаже, щодо аналізу розвитку мислення дитини під час гри. За його визначенням, гра – це насамперед звичайна асиміляція, функціональна або відтворююча. Учений дає інтерпретацію гри, виходячи із структури мислення дитини. Ж. Піаже виділяє ігри-вправи, символічні ігри та ігри за правилами. За його твердженням, ігри мають риси подібності та відмінності. Ігри подібні тим, що є формами поведінки, у якій переважає асиміляція, а їх відмінність полягає у тому, що на кожному етапі розвитку дитини дійсність асимілюється за різними схемами. Ж. Піаже вказує на те, що вправа, символ і правило є трьома послідовними етапами, які характеризують групи ігор за їх змістовою структурою. Учений стверджує, що гра залежить від структури мислення дитини на тому чи іншому етапі розвитку [12].

Проблемами психології гри займалися і радянські вчені: Б. Ананьєв, М. Басов, П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонт'єв, С. Рубінштейн та інші.

Так, М. Басов, заперечуючи чисто натуралістичну теорію гри, яка стверджує, що джерело гри перебуває у самій особистості, а не в системі відносин дитини з навколишньою дійсністю, ототожнює діяльність і активність. Учений аналізує поведінку за схемою «стимул – реакція», не розуміючи предметної сутності людської діяльності [98, с. 51].

Значний внесок у розробку теорії гри зробив Л. Виготський. Він звернув увагу на гру як основний вид діяльності дітей дошкільного віку і сформулював гіпотезу психологічного змісту розгорнутої форми ролівої

гри. Докладно досліджуючи гру, Л. Виготський помітив закономірне явище – ігровою діяльністю створюються умови для внутрішнього, психологічного зростання дитини: «У грі дитина завжди вище свого середнього віку; вона начебто на голову вища за себе. Гра в конденсованому вигляді містить в собі ... усі тенденції розвитку; у грі дитина ніби намагається зробити стрибок над рівнем своєї звичайної поведінки» [18, с.63]. Отже, гра визначає кардинальні зміни не лише психічних процесів, а й особистості в цілому.

З критичними зауваженнями щодо цієї гіпотези виступив С. Рубінштейн. На його погляд, зміст гри визначають її мотиви. «Мотиви ігрової діяльності відображають більш безпосереднє ставлення особистості до навколишнього, значущість тих чи інших його сторін відображається в ігровій діяльності на основі більш безпосереднього відношення до їх власного внутрішнього змісту. У грі здійснюються дії, цілі яких значущі для індивіда за їх власне внутрішнім змістом» [93, с. 90]. С. Рубінштейн пов'язував гру з пізнавальними потребами дитини, тобто з тим, що необхідно для нормального психічного розвитку особистості. Гра є задоволенням потреб дитини в рамках її можливостей. Вона пов'язана з потребою в діяльності, в якій проявлялися її здібності, що формуються, тому ігрова діяльність є своєрідним тренуванням та вдосконаленням дитиною своїх пізнавальних сил і здібностей [93].

Велике значення для розвитку теорії гри, її психологічного аспекту мала праця Д. Ельконіна «Психологія гри». Учений розробив гіпотезу щодо історичного виникнення цієї форми гри, яка є типовою для дошкільнят. Д. Ельконін теоретично довів, що рольова гра є соціальною за походженням та змістом. Учений розкрив і проаналізував умови виникнення гри в онтогенезі та показав її розвиток під впливом виховання. Він розглянув внутрішню психологічну структуру гри, простежив її розвиток і згасання. Д. Ельконін зазначив, що основним змістом гри є людина, її діяльність і ставлення дорослих один до одного. Тому гра є формою орієнтації у завданнях і мотивах людської діяльності. Він установив, що ігрова техніка – це перенесення значення з одного предмета на інший. Чіткість і узагальнення ігрових дій – важлива умова проникнення дитини у сферу соціальних відносин, їх своєрідного моделювання в ігровій діяльності. Д. Ельконін визначив функції гри в психічному розвитку дітей дошкільного віку [120, с. 11].

Отже, об'єктом дослідження психологів стала дитяча ігрова діяльність. Однак увага була зосереджена не на аналізі гри як діяльності, а на психології гри як специфічній першооснові людської життєдіяльності. Водночас необхідно зазначити, що в своїх узагальненнях учені торкалися і деяких аспектів гри як більш узагальненого явища. Зокрема це простежується у дослідженнях психологів Л. Виготського, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна.

Теорія гри К. Гросса добре відома й була популярна в першій чверті XIX ст. Він називає її «теорією вправи» чи самовиховання. Назвемо основні ідеї:

- кожна жива істота має успадковані передумови, які зумовлюють

мету її поведінки. У вищих тварин до природжених особливостей їх органічної натури слід віднести імпульсивне прагнення до діяльності, що проявляється з особливою силою в період росту;

– у вищих живих істот, особливо в людини, природжені реакції, якими б необхідними вони не були, є недостатніми для виконання складних життєвих завдань;

– у житті кожної вищої істоти є дитинство, тобто період розвитку та росту, коли вона не може самостійно підтримувати своє життя;

– період дитинства робить можливим набуття засобів, необхідних для життя, але не тих, що розвиваються безпосередньо з природжених реакцій, тому дитині відведено особливо довге дитинство, оскільки чим досконаліша праця, тим довша підготовка до неї [57].

Отже, у теорії К. Гросса наголошується на важливому значенні гри для психологічного розвитку. Після опублікування ця теорія стала панівною й була визнана майже всіма психологами. У ній були реалізовані загальні принципові позиції, яких дотримувались науковці того часу. Однак, приймаючи теорію К. Гросса в цілому, деякі вчені вносили свої доповнення та корективи.

Таким чином, з початку ХХ ст. центром дослідження стає дитяча гра. Представники майже всіх напрямів педагогіки та психології намагались пояснити гру дітей, реалізуючи при цьому свої загальні теоретичні концепції.

Д. Селлі виділив дві основні особливості цієї форми гри, яка називається рольовою: перетворення дитиною себе та предметів, що її оточують, а також перехід у вигаданий світ; занурення у створення цього вимислу й життя в ньому. Ці два феномени гри – діяльність фантазії та захоплення вимислом – підкреслювались багатьма психологами, і увага зосереджувалась навколо їх пояснення [59, с. 62].

Зростаючий інтерес до питань ігрової діяльності на початку ХХ ст. реалізувався у всесвітньо відомій педагогічній системі М. Монтесорі, теоретичними засадами якої є вільне виховання і сенсуалізм (теорія, згідно з якою основою психічного життя є чуттєві уявлення). Зазначена система поширювалася у навчанні дітей дошкільного і молодшого шкільного віку. Провідна ідея М. Монтесорі полягає в необхідності виявляти індивідуальні особливості дітей і шукати підхід, якого потребує своєрідність кожної дитячої особистості. Заперечуючи активну роль педагога в організації навчання, М. Монтесорі втілювала в роботі з дітьми ідею опосередкованого педагогічного впливу на самостійну діяльність дитини. Цей вплив здійснюється через організацію навчального предметного середовища – спеціально створений дидактичний матеріал [20].

На розвиток теорії ігрової діяльності значною мірою вплинула вітчизняна наукова педагогічна думка. Помітною віхою у формуванні ставлення до ігрової діяльності як педагогічного методу є теоретичні праці К. Ушинського. Педагог зазначав, що в процесі гри «самодіяльно працює дитяча душа». Як вільна і творча діяльність гра для дитини цікавіша за дійсність, яка її оточує. На думку К. Ушинського, вона цікава дитині тому,

що є її власним творінням [109].

І. Сікорський пов'язує гру з розумовою роботою дитини. Його щоденні систематичні спостереження за іграми продовжувалися декілька років. На думку вченого, динамічність гри має другорядну, підпорядковану роль, яка слугує лише знаряддям для виконання розумових задумів.

Можливо, перебільшуючи, І. Сікорський стверджує: «Ігри є виключно розумовою, інтелектуальною діяльністю. Навіть у тих випадках, коли здається, мова йде про речі, які діють на почуття и передбачають їх, – насправді все обмежується одним тільки чистим мисленням. Розумовий розвиток дитини у грі визначається тим, що гра для дитини – активна діяльність, підсумовує вчений [101]. Зазначене І. Сікорським положення, а саме: гра – це діяльність – є визначальним для розуміння сутності досліджуваної дефініції.

Наприкінці ХІХ – на початку ХХ ст. теорія ігрової діяльності значно збагатилася ідеями С. Русової щодо організації ігор різних видів, гри як засобу національного виховання, відродження народних традицій, індивідуалізації педагогічних впливів, діагностування соціальних уявлень дітей, їхнього морально-етичного розвитку, з'ясування запасу знань і вмінь при вступі дитини до школи. С. Русова у ставленні до гри як до дидактичного методу вбачала прогресивні зміни в освіті: «За методами нової школи кожна наука в початковій школі повинна наближатися до гри, але не тому, що до неї (науки) треба ставитися недбало, а тому, що вона таким чином зможе захопити дітей, як захоплює їх гра...» [95, с. 214].

Відомі педагоги (П. Блонський, А. Макаренко, Г. Росинський, В. Сухомлинський, В. Сорока, С. Шацький та ін.) експериментально досліджували провідні педагогічні проблеми, створили парадигми практичної виховної роботи з учнями в контексті різних видів ігрової діяльності. В працях цих учених ідея застосування гри в організації навчально-виховної роботи з школярами набула свого відправного, стартового теоретичного вираження.

Для сучасної педагогічної практики важливе значення має висловлене С. Шацьким положення про те, що діти, позбавлені можливості дати вихід своїм емоціям у грі, не завжди знаходять правильне їм застосування в реальному житті, внаслідок чого зростає дитяча злочинність [112].

Подібне ставлення до гри було в А. Макаренка. Досвід роботи з дітьми-правопорушниками переконав педагога в тому, що гра обов'язково повинна мати місце в дитячому колективі. А. Макаренко висловлювався за широке використання гри у вихованні школярів. На його думку, дитячий колектив без гри не буде повноцінним. Видатний педагог відводив значне місце колективним іграм у життєдіяльності дітей. Гра, на думку А. Макаренка, – багатофункціональний засіб виховної роботи. Вона дає змогу виховувати колективізм, творчу спрямованість особистості, свідому дисципліну, організованість, розвиває інтелектуальні здібності, розвиває естетичні почуття. Особливе місце належить грі в підготовці підростаючого покоління до праці. Хоча гра не створює матеріальних, культурних, інакше кажучи,

суспільних цінностей, проте вона привчає людину до фізичних і психічних зусиль, потрібних для роботи [57].

Учений поставив питання про специфіку педагогічного керівництва грою, де педагог повинен уміти так само гратися, як діти, – тільки тоді педагогічне керівництво грою буде ефективним. Це означає, що треба науково забезпечити професійну підготовку вчителя до керівництва грою з урахуванням своєрідності цієї діяльності.

Широкий спектр питань педагогічного значення гри й організації ігрової діяльності молодших школярів висвітлює теорія і методика навчально-виховного процесу, побудованого на гуманістичних засадах. Аналіз педагогічної спадщини В. Сухомлинського показує, що в очах педагога-гуманіста гра – нагальна потреба молодшого школяра. Для дитини гра є найсерйознішою справою. У грі «розкриваються перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ» [106]. Видатний педагог вважав гру часткою яскравого духовного життя учня. Світ гри, казки, краси, музики, фантазії, творчості насичує інтелектуальне життя школяра, робить його радісним – саме ці фактори в їх єдності забезпечували емоційну основу «Школи радості».

Одна з провідних позицій педагогічного бачення гри В. Сухомлинським – інтеграція її з іншими видами дитячої діяльності (фізичною, трудовою, інтелектуальною тощо). «Гра – широке і багатогранне поняття. Діти граються не тільки тоді, коли бігають, змагаються в швидкості і спритності. Гра може виявлятися й у великому напруженні творчих здібностей, уяви» [106, с. 95-96].

В. Сухомлинський підкреслює виховну доцільність організації позакласної ігрової діяльності в різновіковому дитячому колективі. Коли доросліші учні керують ігровими формами відпочинку, спортивними й театралізованими іграми, беруть участь у драматичному гуртку і колективних творчих іграх молодших школярів, то відбувається обмін духовними цінностями, що приносить дітям взаємне збагачення, задоволення і насолоду.

У 80-ті роки було поставлено питання про необхідність використання гри в організації навчально-виховної роботи з першокласниками (О. Савченко, Н. Бібік, О. Проскура, Я. Коломийський, В. Мухіна, А. Бондаренко, Є. Грединарова, Н. Кудикіна, Л. Смагіна та ін.). Вчені в царині дидактики початкової школи кінця ХХ ст. пов'язують ігри молодших школярів зі зміною провідних видів діяльності та з формуванням рушійних сил учіння.

Зі вступом дитини до школи активно починає формуватися її навчальна діяльність. «Дитина 6-7 років, – як зазначає О. Савченко, – одночасно тяжіє до двох видів діяльності: ігрової і навчальної. Своєрідність цієї ситуації в тому, що нерозвинені пізнавальні можливості дітей цього віку підкріплюються їх сильними ігровими мотивами, потребою емоційного

контакту і підтримки дорослого. Можна сказати, чим сильніше розвинена в дитини до школи ігрова діяльність, тим виразніше в маленького школяра прагнення утвердити себе в новій соціальній ролі – ролі школяра» [97, с. 189]. Проаналізувавши зазначену ситуацію, О. Савченко зробила такий висновок: «Отже, навчальна діяльність визріває в надрах ігрової і лише поступово стає провідною» [97, с. 189].

Учені-педагоги в їх переважній більшості також ставляться до гри як до дитячої діяльності. М. Стельмахович писав, що в народній українській педагогіці гри надається велике значення, оскільки народ з досвіду незчисленної кількості поколінь знає, що гра – один з основних видів діяльності дітей [105]. Гра, будучи з перших кроків дитини способом вільного застосування нею здобутих у власному досвіді знань, їх осмислення та розуміння, є природною формою пізнання навколишнього життя. «Дитяча гра – один з основних видів діяльності дітей, спрямований на пізнання навколишніх предметів і явищ через відтворення дій та взаємин дорослих», – пише М. Стельмахович [105].

Отже, згідно аналізу психолого-педагогічної літератури, гра – це системна, багатокомпонентна діяльність. Вона зумовлена пануючою в дитинстві потребою у пізнанні й спрямована на її задоволення. Також нами доведено, що значення гри як суттєвого фактора розвитку, виховання та навчання дітей різних вікових категорій зумовлюється її психологічною сутністю. Провідними психологами та педагогами вона насамперед визнається дитячою діяльністю тому, що поняття «діяльність» є ключовою категорією в науковому розумінні її сутності й педагогічного впливу на дитину. Гра є природною пізнавальною діяльністю дитини, формою її розумової активності. Психологічно гра пов'язується з потребами дитини, тобто з тим, що необхідно для нормального психічного та соціального розвитку особистості.

1.2. Тракткування поняття «дидактична гра» у психолого-педагогічній літературі

На сучасному етапі розвитку педагогічної науки значну увагу розвитку ігрових технологій знаходимо в працях Ф. Архипенко, Т. Бондаренко, С. Гессена, М. Гриньової, О. Дон, О. Жорник, О. Ковшарь, Л. Кондрашової, Н. Кудикіної, І. Мамчур, А. Прутченкова, В. Розіна, С. Рубінштейна, І. Рудакової, Л. Савченко, Г. Селевка, Г. Топчій, Ю. Федусенко, Д. Щербини та інших.

Енциклопедична та довідкова література з філософії, психології, педагогіки визначає поняття «гра», «ігрова діяльність», «пізнання» по-різному. «Гра – один із видів активізації людини й тварин. Дитяча гра – вид діяльності, що розвивається і полягає в наслідуванні дітьми дій дорослих і відносин між ними в особливій умовній формі», – таке визначення дають словники з психології [88, с. 123].

Дещо іншим є трактування гри в педагогічних словниках. «Гра – форма

вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання репрезентацій) якихось ситуацій, смислів, станів» [75, с. 73].

Гра – поняття загальнонаукове. У філософії, педагогіці, психології, теорії, історії мистецтва термін «гра» має різні визначення. Дослідження поняття гри філософами, істориками культури, педагогами і психологами різних наукових шкіл, можна виділити ряд загальних положень, які відображають сутність феномена гри та ігрової діяльності. на основі цих положень можна визначити, що:

- ігрова діяльність – особлива форма людської активності, в якій особистість не переслідує ніякої іншої мети, крім отримання задоволення від прояву фізичних і духовних сил;

- гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, направлена на відтворення і засвоєння соціального досвіду.

Педагогікою гри займалися такі педагоги як Ш. Амонашвілі, Б. Нікітін А. Макаренко, В. Сухомлинський, та інші.

У сучасній педагогіці гра розглядається як засіб виховання (М. Болдирєв, Г. Щукіна), як метод виховання (Ю. Азаров, Т. Коннікова, К. Радіна), як форма організації суспільно-корисної діяльності (Л. Іванова, З. Леонтєв), як емоційний стимул (М. Юр'єва, М. Яновська). Існує й інший підхід: гра полі функціональне педагогічне явище, тому й правомірно розглядати як засіб, метод, форму, емоційний стимул організації діяльності дітей (О. Газман, С. Шмаков).

С. Гончаренко в «Українському педагогічному словнику» зазначає, що ігрова діяльність – різновид активної діяльності людини (дитини), у процесі якої відбувається оволодіння суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування. Це дитяче моделювання соціальних відносин. Правильне та вміле керівництво ігровою діяльністю з боку дорослих формує емоційну, моральну та інтелектуальну сфери дитини, розвиває її уяву, сприяє фізичному вдосконаленню, виховує волю до дії [22, с. 139].

При визначенні сутності гри як дидактичної категорії різні автори розглядають її як форму навчання, як дидактичний засіб і метод, що забезпечує оптимальне вирішенні пізнавальних завдань.

В. Семенов дидактичну гру розглядає як особливий тип регуляції поведінки особистості і складно організовану систему людської діяльності, яка виникає внаслідок зближення і взаємодії гри та навчання [28, с. 90].

Т. Жалкіна вважає гру важливим засобом виховання розумової активності дітей, стимулювання інтересу до процесу пізнання [48, с. 82].

Виходячи із загального поняття гри як форми діяльності в умовній ситуації, С. Воробйова відмічає, що в дидактичній грі відтворюється певна форма суспільного досвіду. Така гра повинна навчати, розвивати і виховувати. Суть її полягає в моделюванні та імітації. У грі в спрощеному вигляді відтворюється, моделюється дійсність та операції учасників, які імітують реальні дії [17, с. 46].

Н. Мойсеюк дидактичні (пізнавальні) ігри відносить до методу

стимулювання і мотивації учіння і обґрунтовує їх як спеціально створені ситуації, які моделюють реальність, з якої учням пропонується знайти вихід [68, с. 316].

Н. Волкова гру вважає найефективнішим методом стимулювання діяльності й поведінки – це один із видів діяльності дитини, що полягає у відтворенні дій дорослих і стосунках між ними [16, с.150].

На позитивних сторонах дидактичної гри з точки зору філософії наголошував С. Гессен. Його теорія побудована на тому, що гра повинна бути організована таким чином, щоб у ній передчувався майбутній урок. «Залишаючись грою, вона повинна бути пронизана уроком, який являє собою більш високий щабель діяльності дитини» [20, с. 96].

Деякі дослідники сутність дидактичної гри пояснюють з позиції діяльності. Так, Н. Яременко стверджує, що ігрова діяльність – це різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування між людьми [123, с. 8].

Н. Кудикіна усі творчі ігри, що мають спільні риси, за специфікою своїх структурних компонентів поділяє на окремі види: сюжетно рольові; конструктивно-будівельні; ігри драматизації та театралізації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування, ігри за правилами [51]. Зупинимося на останніх, до них входять: дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, інтелектуальні, комп'ютерні ігри.

Н. Кудикіна дидактичні ігри визначає як ігри, які спеціально розробляються для реалізації програмних завдань навчання. Вони своєю метою безпосередньо пов'язані з провідними завданнями роботи початкової школи і тому традиційно вважаються найбільш необхідними. У структурі дидактичної гри органічно поєднуються три групи компонентів: ігрові, навчальні та організаційно-процесуальні [51, с. 46].

І. Мамчур, досліджуючи пізнавальні можливості гри, наголошує, що під час гри учасники навчального процесу знаходяться в інших умовах, ніж за традиційного навчання. Учням надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Вони мають змогу самі обирати роль, висувати припущення щодо подальшого розвитку подій, створювати проблемну ситуацію, шукати шляхи її розв'язання, брати на себе відповідальність за обране рішення. Зазначені можливості дозволяють якомога глибше пізнати ті явища й події, які необхідні в процесі вивчення предмета. Крім того, учасники гри пізнають самих себе, розкривають нові риси та якості, які раніше були невідомі [59, с. 63].

Досить змістовними є дослідження Л. Кондрашової, М. Вієвської та Л. Савченко. Грати – означає вступати у контакт з іншими. Контакти реалізують через діалог між учасниками гри, що створює умови для творчого їх самовираження. Гра в навчальному процесі забезпечує учням свободу дій, навіть в наслідуванні дії вона вносить щось своє, що забезпечує результативність навчальної діяльності [48, с. 13].

У праці «Імітаційно-ігрове навчання у вищій школі» зазначено, що дидактична гра має свою стійку структуру, яка відрізняється від будь-якої іншої діяльності. Основними компонентами навчальної гри є: ігровий замисел, правило, ігрова дія, пізнавальний зміст чи дидактичне завдання, обладнання, результат гри. Дидактична гра повинна мати чітко поставлену мету навчання і педагогічний результат, що чітко відповідає меті, які можуть бути обумовлені, виділені у явному вигляді і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [48, с. 87]. Поєднання всіх елементів гри та їх взаємодія підвищують організованість гри, її ефективність, приводять до бажаного результату.

Отже, проведені дослідження засвідчують, що у вітчизняній та зарубіжній науці відсутні усталені погляди на класифікацію ігор взагалі й дидактичних зокрема, що не дає можливості віднести ту чи іншу гру до певної групи. Немає також і чітких підходів до визначення дидактичного статусу ігор. Учені відносять дидактичну гру до методів навчання (Н. Волкова, Н. Мойсеюк, В. Ярмаченко), до прийомів навчання (З. Істоміна), до форм навчання (В. Семенов, Л. Кондрашова), до видів навчання (О. Дон, Н. Кудикіна, А. Пругченков), до засобів навчання (О. Савченко, Н. Яременко).

Таким чином, ігрове навчання цілком закономірно посіло належне місце в сучасній загальноосвітній школі, оскільки навчання з використанням гри максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність, самостійність, творчу активність, що відкриває можливості для навчання.

Гру можна вважати непрямим засобом впливу на дитину, бо у ній дитина не відчуває себе об'єктом впливу. Гра – саме той засіб, де виховання переходить у самовиховання.

Отже, становлення теорії дитячої ігрової діяльності пройшло довгий і складний шлях. Інтерес до навчальної гри впродовж багатьох років не згасає, з'являються нові напрями її дослідження. Проте і нині ще недостатньо теоретично обґрунтовані ігрові методи і форми навчання, відсутня їх класифікація, не розроблена структура ігрового навчання, технологія застосування та оцінювання ефективності використання тих чи інших ігрових методів і форм навчання, зокрема у початковій школі. А головне – потребує розробки технологія підготовки вчителів до використання ігрових методів і форм навчання.

1.3. Класифікація ігор у психолого-педагогічній літературі

Спробу систематичного вивчення ігор першим наважився у кінці XIX ст. німецький вчений К. Гросс, який вважав, що у грі відбувається попередження інстинктів відповідно до майбутніх умов боротьби за існування. Німецький психолог К. Бюллер визначив гру як діяльність, що здійснюється заради отримання «функціонального задоволення» [88].

Отже, виходячи із загального поняття гри як форми діяльності в

умовній ситуації, у дидактичній грі відтворюється певна форма суспільного досвіду. Така гра повинна навчати, розвивати і виховувати. Суть її полягає в моделюванні та імітації. У грі в спрощеному вигляді відтворюється, моделюється дійсність та операції учасників, які імітують реальні дії.

У психолого-педагогічній літературі аналіз ігрової діяльності тісно пов'язаний з проблемою класифікації ігор. У зв'язку зі значенням гри для розвитку учнів та її недостатньою розробленістю, проблема класифікації ігор є дуже актуальною та маловивченою.

У забезпеченні теоретичних засад класифікації ігрової діяльності ми вважаємо за доцільне спиратися на наукові основи генезису гри, що закладені науковими дослідженнями у ХХ столітті.

Створюючи у навчанні імітацію конкретних умов, гра служить засобом розвитку теоретичного і практичного мислення, актуалізації, використання і закріплення знань.

Здійснюючи аналіз психолого-педагогічної літератури з теорії гри, ми дійшли висновку, що ігри характеризуються наступними основними ознаками:

1) Наявність учасників гри (які навчаються), у яких загальна задача – аналіз обстановки і прийняття рішень у відповідності з наданою кожному роллю;

2) Наявність керівника гри, який повинен видавати інформацію про обстановку, аналізувати рішення учасників гри і коригувати її хід;

3) Створення визначених умов для аналізу обстановки і прийняття рішень тими, хто навчається;

4) Створення невизначеної, а в ряді випадків конфліктної ситуації;

5) Неможливість повної формалізації ситуації;

6) Динамічність змін обстановки і наявність зворотного зв'язку між попередніми рішеннями учасників гри і кінцевими, пов'язаними зі змінами обстановки.

Український педагогічний словник визначає ігрову діяльність (гру) як «різновид активної діяльності дітей, в процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою, як засобом спілкування між людьми. Ігрова діяльність є свого роду дитячим моделюванням соціальних відносин. При вмілому і правильному керівництві з боку дорослих ігрова діяльність формує емоційну, моральну та інтелектуальну сфери дитини, розвиває її уяву, сприяє фізичному вдосконаленню, виховує у дітей волю до дії та здатність до гальмування – якості, необхідній людині в трудовій і суспільній діяльності» [22, с. 139].

Науковцями було зроблено чимало спроб класифікувати таке явище як гра. Велика кількість різноманітних класифікацій виникла тому, що ігри з однаковими правилами, інформаційною базою можна використовувати з різною метою. Класифікацію ігор розуміють як створення порядків ігор на основі принципів і загальних ознак та закономірних зв'язків між ними. Будь-яка класифікація базується на видових ознаках об'єктів. Часом вид співвідносять з рангом, розрядом, типом. Л. Тишевська, аналізуючи існуючі

класифікації, зазначає, що «К. Гросс розділяв ігрові явища на чотири групи: бойові, любовні, імітаційні, соціальні». Це за ідеєю соціальної діяльності. Англійська дослідниця ігор А. Гомм поділяє ігри, побудовані на «спритності й удачі». У середині 30-х років у СРСР В. Всеволодський-Герн-Гросс увесь світ ігрових явищ розбив на три основних формальних види: ігри драматичні, спортивні та орнаментальні. Системний підхід до класифікації, зроблений Є. Добринською та Е. Соколовим. Вони розрізняють ігри за їх направленістю [72, с.16].

Беручи до уваги наявні у психолого-педагогічній літературі класифікації ігор, вона пропонує в основу класифікації покласти людську діяльність, яку ці ігри відображають, і поділяє їх на:

1) Фізичні та психологічні ігри і тренінги: рухливі, експромтні, вивільняючі, лікувальні.

2) Інтелектуально-творчі: дидактичні; будівничі, трудові, технічні; електронні, комп'ютерні ігри, ігри-автомати; ігрові методи навчання.

3) Соціальні ігри: сюжетно-рольові, ділові.

4) Комплексні.

Л. Тишевська дає характеристики ігор різних видів. Так, наприклад, вона пояснює, що рухливі ігри забезпечують фізичний розвиток і фізичне здоров'я дітей. Експромтні – побудовані на можливості розвитку творчої фантазії, уяви. Вивільняючі ігри працюють як механізм захисту особистості. Це різноманітні трюки, парадокси, ігри випадкового виграшу, у яких відбувається емоційна розрядка, «вивільнення» від внутрішніх стереотипів поведінки, мислення. Лікувальні ігри використовують в психіатрії, терапії, логопедії та інших галузях медицини як засіб для діагностики, корекції і прямого лікування. Інтелектуально-творчі ігри спрямовані на розвиток дитини; соціальні – орієнтовані на соціалізацію особистості; комплексні – сполучають в собі сукупність різноманітних творчих занять, дій ігор. Окрему групу утворюють ігри негативного статусу, які часто називають азартними, корисливими, негативними. В основі цих ігор лежить нажива, сенсація, залежність від інших гравців тощо [72]. Ми поділяємо позицію Л. Тишевської, що ці явища не можна називати іграми, бо вони деформують, перевертають сам принцип ігрової діяльності, є соціально-небезпечними.

Науковці виділяють також два типи ігор:

– ігри з фіксованими, відкритими правилами (більшість дидактичних, пізнавальних, рухливі ігри, інтелектуальні, музичні, ігри-атракціони);

– ігри з прихованими правилами (сюжетно-рольові ігри, у яких правила приховані у нормах поведінки конкретних соціальних ролей).

На думку Л. Грицюк, Л. Завацької, О. Семенова, серед багатьох існуючих класифікацій ігор практичний інтерес мають дві: за мотиваційними і за змістовно-процесуальними критеріями. Перша з них акцентує увагу на об'єктах впливу гри і поділяє їх на:

1) психочуттєві (сенсорні), які сприяють розвитку гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, що є основою для набуття знань, умінь;

2) рухливі – здійснюють тілесний розвиток дитини, формують такі необхідні фізичні якості, як: спритність, гнучкість, силу, швидкість, координацію рухів;

3) соціальні – сприяють соціалізації дитини в процесі спілкування, виконанню необхідних правил, виробленню моральних рис;

4) розважальні – сприяють відпочинку, емоційному задоволенню, естетичній насолоді [25; 28].

Друга класифікація базується на змісті та способах проведення ігор. За нею ігри поділяються на такі види: рухливі; малорухливі; інтелектуальні; музичні; сюжетно-рольові; забави, атракціони; конкурси тощо.

Обидві класифікації співвідносяться між собою, а назви груп, до яких одночасно мають приналежність ігри, допомагають в розумінні мотиваційного, змістовного і процесуального аспектів гри. Так, реалізація функцій психочуттєвих ігор може здійснюватись через малорухливі, інтелектуальні та музичні ігри; рухових ігор – через рухливі та малорухливі; соціальних – через рухливі, музичні, сюжетно-рольові, конкурсні ігри; розважальних – через рухливі, малорухливі, музичні, ігри-забави та конкурси.

За характером ігрової методики В. Андронов виділяє такі типи ігор: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації. Систематика Н. Ветлугіної дещо різниться: існують творчі ігри, під час яких добре розвиваються творчі здібності дітей, що дозволяють їм відобразити навколишню дійсність [30].

Головна особливість творчої гри – наявність уявної ситуації, в якій дитина має можливість брати участь у різних подіях, виконувати будь-які дії, спілкуватися зі своїми однолітками. У творчій грі дитина створює навколишню дійсність. Гра повинна бути вільною та самостійною діяльністю, що виникає за ініціативою дитини. Примус до гри перетворює її на регламентовану діяльність. також Н. Ветлугіна наголошує на важливості рухливих ігор (для розвитку руху) та дидактичних іграх (для розвитку відчуття, покращення навчання, розвитку мовлення).

Кожен вид гри виконує певні навчально-виховні завдання. Р. Жуковська виділяє та характеризує п'ять типів ігор: перша форма дитячих ігор характеризується тим, що дитина, відтворюючи будь-яке явище, є одночасно і предметом, який її зацікавив, і людиною, яка діє з цим предметом. Друга – рольова: перевтілення дитини на дорослого або ровесника. Третя характеризується тим, що світ явищ у ній відтворюється в матеріальних образах – ліпленні, будівлянні. Наступною є гра праця. Останньою є сюжетно-будівельна гра [36].

О. Булигіна ігри поділяє на предметні – призначені для пізнання повних явищ і закономірностей, крім тих, що містять зв'язки та стосунки між людьми. Сюжетні – охоплюють закономірності людської діяльності і спілкування. У свою чергу сюжетні ігри поділяються на виробничі, до яких відносяться імітаційні, рольові, ділові. Останні є синтезом двох попередніх (імітаційних і рольових), вони найскладніші, а також тренінгові [9].

Цікавою є думка О. Булигіної щодо відповідності кожного типу ігор певним дидактичним і методичним принципам:

- доступність;
- новизна;
- поступове зростання складності;
- урахування індивідуальних і вікових особливостей учнів;
- зв'язок ігрової діяльності з іншими формами роботи на уроці.

О. Булигіна вважає, що дидактичні (пізнавальні) ігри – це спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, з якої учням необхідно знайти вихід [9, с. 7-8].

О. Дон дидактичні ігри поділяє на індивідуальні і колективні, рольові і ділові. На її думку вони можуть бути використані під час вивчення нового матеріалу, під час повторення раніше вивченого, для контролю знань, перед контрольною, самостійною або лабораторною роботою. В усіх випадках гра позитивно впливає на настрій учнів і вносить в уроки різноманітність. О. Дон наголошує на тому, що гра використовується як засіб впливу на учнів за наступними напрямками:

- розвитку пізнавальних можливостей і їхніх нахилів; емоційного сприйняття навчального матеріалу;

- активізації розумової діяльності на підставі підвищення інтересу до предмета;

- розвитку вмінь і навичок самостійної розумової праці [32, с. 2].

Серед дидактичних ігор О. Дон рекомендує використовувати наступні: «Хто більше прочитає слів у слові?», «Тематичні терміни», «Лото», «Калейдоскоп», «Аукціон», «Естафета», «Брейн-ринг», «Мозкова атака» та ін.

Н. Кудикіна розділила всі ігри на дві групи: творчі та ігри за правилами. В свою чергу творчі ігри, що мають спільні риси, за специфікою своїх структурних компонентів поділяє на окремі види: сюжетно рольові; конструктивно-будівельні; ігри драматизації та театралізації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування [51; 52]. До ігор за правилами входять: дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, інтелектуальні, комп'ютерні ігри, народні ігри в свою чергу поділяються на рухливі, хороводні та традиційні ігри малих форм (лічилки, заклички, примовки, забавлянки, мирилки, дражнили, звуконаслідування, скоромовки, загадки, жартівливі мовні ігри).

Н. Кудикіна дидактичні ігри визначає як ігри, які спеціально розробляються для реалізації програмних завдань навчання. Вони своєю метою безпосередньо пов'язані з провідними завданнями роботи початкової школи і тому традиційно вважаються найбільш необхідними. У структурі дидактичної гри органічно поєднуються три групи компонентів: ігрові, навчальні та організаційно-процесуальні [51, с.46].

На думку Л. Кондрашової, гра – це «форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, який

зафіксовано в соціально-закріплених засобах здійснення предметних дій, в предметах науки та культури» [48, с. 80]. У практиці навчання Л. Кондрашова та її колеги розрізняють чотири групи ігор:

1) ігри, спрямовані на засвоєння знань, умінь і навичок, що заплановані програмою навчальних дисциплін;

2) ігри, спрямовані на формування загальних засобів пізнавальної діяльності, культури навчальної праці, досвіду дидактичної діяльності;

3) ігри, спрямовані на формування досвіду навчально-дослідницької діяльності;

4) ігри, спрямовані на здобуття досвіду певного виду роботи [48, с. 90].

Важливою є думка про те, що дидактична гра відображає специфіку пізнавальної діяльності:

- проблемний характер ігрових ситуацій; професійна спрямованість ролей і розподіл їх між учасниками гри з урахуванням їх можливостей, здібностей, спеціальної підготовки і професійних установок;

- стан емоційно-вольової напруги учасників пізнавально-ігрової діяльності;

- пошук різноманітних рішень поставлених навчально-пізнавальних задач в ігровій ситуації;

- багатоваріантність рішень, створення умов вибору і надання кожному учаснику гри шансу на успіх, стимулювання учнів до самостійного вибору і прийняттю відповідальних рішень, забезпечення розвитку альтернативного і самостійного мислення;

- обговорення результатів виконання учнями ігрових ролей;

- чіткість критеріїв по оцінюванню дій у ігровій діяльності [48, с. 86].

Отже, в процесі дидактичних ігор формуються не тільки знання і вміння, але й якості особистості, такі як самостійність, організованість, діловитість, дисциплінованість, ініціативність, творча активність та інші.

Н. Волкова педагогічні ігри диференціює відповідно до педагогічної спрямованості: дидактичні (організують у процесі навчання), творчі педагогічні (розроблені педагогом з метою досягнення конкретних виховних завдань) [16, с. 150].

Н. Мойсеюк класифікує так дидактичні ігри: симуляційні (засідання суду, засідання бізнес клубу); рольові ігри; ігри інсценізації; ігри генерації (мозкова атака) [68, с. 317], тобто у своєю дослідженні автор поєднує форми і методи навчання.

П. Щербань в основу навчально-педагогічної гри покладає загально-ігрові елементи: психолого-педагогічну проблему; наявність ролей; ситуацій, в яких відбувається їх реалізація; дії, якими реалізується роль; різноманітні ігрові предмети. П. Щербань до навчально-педагогічних ігор відносить: ділові ігри, рольові, дидактичні, аналіз конкретних педагогічних ситуацій, аналіз інцидентів, розв'язання педагогічних задач, мозковий штурм, ігрове проектування [117].

У В. Семенова знаходимо більш досконалу класифікацію дидактичних

ігор. Він виділяє наступні ігри:

- *комбінаторні ігри* – провідну роль у них відіграють операційні правила, можливі комбінації і партії (лінгвістичні ігри «балда», «ланцюжки слів»);

- *ймовірносні ігри*, хід і наслідки яких не визначені через випадкові причини («Гусеня», «Що? Де? Коли?»);

- *стратегічні ігри*. Їх основна функція – викликати ігровий конфлікт, зіткнуті інтереси учасників, спричинити ігрове протиборство, щоб визначити, чия стратегія найбільш оптимальна;

- *рольові дидактичні ігри*, її особливістю є узагальнення ігрової дії («Будівництво аеропорту»);

- *ситуаційно-рольові ігри*, де пріоритетну роль поряд з організаційно-управлінськими відіграють також процесуальні правила;

- *імітаційні ігри*, модель яких містить одночасно всі три джерела невизначеності ігрового процесу (комбінаторне, ймовірносне і стратегічне);

- *ігри-драматизації*, розігрування певних ролей, але заздалегідь визначеним сценарієм [28].

У працях М. ван Менте відображені характерні особливості рольової гри [66], у Л. Ядак – гри-інсценізації та драматизації [122], В. Розін з філософської точки зору перевагу надає сюжетно-рольовим та діловим іграм [92], у праці Б. Мандель знаходимо переваги і недоліки інтелектуальної гри [61].

У психолого-педагогічній літературі наведена велика кількість різноманітних класифікацій ігор. Так, наприклад, класифікацію ділових ігор знаходимо у працях А. Балаєва, С. Габрусевича, Г. Зоріна, В. Прауде, А. Смолкіна та ін.

А. Балаєв виділяє п'ять модифікацій ділової гри: імітаційні ігри, операційні ігри, виконання ролей, метод інсценування, психодрама і соціодрама [4].

А. Смолкін поділяє ділові ігри за призначенням; характером ситуацій, що моделюються; за способом передавання та обробки інформації; за характером ігрового процесу тощо [104].

О. Хоменко пропонує поділити навчальні ділові ігри профорієнтаційного змісту відповідно до основних дидактичних завдань на чотири типи:

1. Ігри «Знавці». Основне дидактичне завдання – засвоєння базових професійних знань.

2. Ігри «Умільці». У дидактичному плані спрямовані на оволодіння професійними навичками і уміннями діяти в стандартних ситуаціях.

3. Ігри «Шукачі». У дидактичному аспекті здійснюють перенесення знань і умінь в нестандартні ситуації, засвоєння творчого досвіду.

4. Ігри «Професіонали». Їх дидактичне завдання – комплексне застосування професійних умінь у ситуаціях, максимально наближених до виробничих [111].

В. Прауде, досліджуючи проблеми використання ділових ігор у

навчальному процесі, розробив найбільш повну, на нашу думку, класифікацію ділових ігор та запропонував напрямки їх використання. Він поділяє ділові ігри на п'ять груп:

1) за характером ситуацій, що моделюються: гра з суперником, гра з природою, гра-тренування;

2) за характером ігрового процесу: гра-протидія, гра-взаємодія, гра-змагання;

3) за способом передавання та обробки інформації: ігри з використанням звичайних засобів зв'язку і звичайних носіїв інформації, ігри з використанням автоматизованих навчальних приладів (запрограмовані ігри);

4) за динамікою процесів, що моделюються: ігри з обмеженою кількістю ходів, ігри з необмеженою кількістю ходів, ігри, що розвиваються самостійно;

5) з врахуванням часу моделювання: ігри з масштабом часу, ігри без масштабу часу [83].

Проведення ділових ігор відповідає потребам учнів у застосуванні своїх знань на практиці, сприяє розвитку їх творчих здібностей. В основу сценарію ділової гри покладають явище, проблему, яка має значну кількість підходів (теоретичних, практичних), обумовлених різними позиціями особистості.

Суть ділової гри полягає у відтворенні певної професійної ситуації у її стандартизованому вигляді та пошуку оптимальних напрямів розвитку та шляхів вирішення даної ситуації. Слід зазначити, що в ході ділової гри розробляється кілька варіантів розв'язання будь-якої проблеми, проводиться оцінка кожного з них, приймається рішення і визначається механізм його реалізації [68].

Будь-яка гра спрямована на розвиток не окремих здібностей, а взагалі здібностей до творчості. Під час різних ігор вирішуються різноманітні творчі завдання. В інтелектуальних іграх треба швидко прийняти правильне рішення в нестандартній ситуації, у сюжетно-рольових – придумати, зобразити.

Цікавою є думка Б. Манделя, який серед значної кількості педагогічних ігор виділяє складні ігри: рольові, організаційні та ділові.

Рольові ігри – термін багатозначний. У відповідності з прийнятими у вітчизняній психології поглядами рольова гра вважається найвищою формою розвитку дитячої гри. Для проведення такої гри необхідно визначити конкретні класифікаційні ознаки, наприклад, по «глибині занурення»:
1. Пасивний учасник («Екскурсант»);
2. Обмежена участь («Ведений»);
3. Вільна участь («Гравець»). Для того. Щоб створити рольову гру необхідно мати уявлення про різні позиції, які в комплексі будуть представляти саму гру: рольове моделювання, алгоритм рольової гри, діяльнісний фон рольової гри, етика майстра гри, правила та їх використання у грі.

Організаційно-діяльнісні ігри – особлива форма організації, метод стимулювання колективної мисленнєвої діяльності, націленої на рішення

проблеми. Гра представляє собою комплекс взаємопов'язаних методик чи технік (мисленнєво-інтелектуальних, соціально-психологічних), що забезпечують логічно обґрунтовану зміну різних видів колективної, групової, мікрогрупової діяльності, націлених на створення «продукту гри» – рішення поставленої або сформульованої проблеми. У структуру даної гри входять: робота керівника гри; оперативне управління грою; організація колективної мисленнєвої діяльності учасників гри; релаксація; рішення проблеми.

Ділові ігри (імітаційні ігри). Імітаційна модель в основі гри реалізується завдяки діям учасників: вони беруть на себе певні ролі та розігрують їх в залежності від змісту гри. За рахунок імітації у грі особливостей професійної сфери діяльності або її часткових ситуацій учасники мають можливість порівняти її та критично оцінити ефективність уже наявних у ній способів діяльності [61, с. 114-117].

На основі аналізу відомостей про педагогічні ігри у психолого-педагогічній літературі можна запропонувати класифікацію, подану на мал.1.



Мал. 1. Класифікація педагогічних ігор

Отже, розподіл педагогічних ігор на дидактичні та творчі – умовний, бо будь-яка гра передбачає творчість. Тобто всі ігри можна віднести до творчих у тій чи іншій мірі. Аналогічні висновки мають місце щодо дидактичних ігор, тому що, на нашу думку, у всіх іграх дитина чогось навчається. З цього боку – всі ігри можна вважати дидактичними, навіть рухливі, в яких дитина навчається певних правил, правильному виконанню вправ.

Згідно з аналізом психолого-педагогічної літератури, дидактичну гру, на нашу думку, – це активна навчальна діяльність з імітаційного

моделювання систем, що вивчаються, процесів, явищ, а також майбутньої професійної діяльності. Головна відмінність гри від іншої діяльності у тому, що її предметом є людська діяльність.

1.4. Структура педагогічних ігор

Особистісні якості людини формуються у активній діяльності, і перш за все у тій, яка на кожному віковому етапі є ведучою, визначає її інтереси, ставлення до дійсності, особливості взаємовідносин з оточуючими людьми. У дитячому віці такою ведучою діяльністю є гра. Через гру дитина входить у світ дорослих. У міру того, як діти молодшого віку все більше відходять від діяльності, сумісної з дорослими, збільшується значення розгорнутих форм гри для їх розвитку.

На відміну від інших видів ігор дидактичні ігри мають свою специфіку – наявність чітко поставленої мети навчання, кінцевого результату, які можуть бути обґрунтовані, виділені в уявлюваному виді й характеризувати навчально-пізнавальну діяльність учнів.

Дидактичні ігри мають своєрідну структуру, в якій більшість дослідників виділяють такі структурні компоненти, як: 1) навчальне завдання; 2) ігрова дія або ігровий елемент; 3) правила; 4) висновок або закінчення гри [76, с. 42].

Використання дидактичних ігор є важливим методом інтенсифікації навчальної діяльності учнів. Ігрова діяльність сприяє створенню пізнавального мотиву, посилює увагу до змісту матеріалу, посилює працездатність, почуття відповідальності за успіхи навчання всього колективу та кожного учня. Процес гри, її наслідки примушують замислитися деяких учнів над недоліками у знаннях та шляхами її ліквідації.

У дидактичних іграх виробляється автоматизм дії, серйозне ставлення до предмету, реалізуються ідеї співробітництва, змагання, самоврядування, виховання через колектив, залучення учнів до творчості, виховання відповідальності кожного за навчання та дисципліну. У ході дидактичної гри учаснику необхідно максимально мобілізувати знання, досвід, уяву. Справа не зводиться лише до механічного використання програмованого матеріалу. У процесі гри виробляється вміння думати систематично, шукати нові ідеї. Гра вимагає, щоб її учасники віддавали їй свою енергію, розум, витримку, самостійність. Вона стає напруженою роботою і через добровільні зусилля веде до задоволення.

Вчені-психологи виділили такі психологічні функції ігор:

- усвідомлення дій;
- встановлення суб'єкт-суб'єктних відносин;
- перетворення зовнішніх дій у внутрішні;
- розвиток мислення, привчання до праці [].

У дослідженнях сучасних педагогів (І. Іванов, В. Кузьменко, В. Матирко, Є. Мінскін, Б. Нікітін) відображені педагогічні функції ігор:

дидактичні, мотиваційні, контролюючі. До дидактичних функцій ігор належать також формування контролю, самоконтролю, самокорекцію та формування пізнавального інтересу, пізнавальної активності та ініціативності [53, с. 66].

Дидактична функція гри реалізується через обговорення ігрової дії, аналіз співвідношення ігрової ситуації як моделюючої, її співвідношення з реальністю. Найважливіша роль у цьому випадку належить заключному ретроспективному обговоренню, у якому учні спільно аналізують хід і результати гри, співвідношення ігрової моделі й реальності, а також хід навчально-ігрової взаємодії.

К. Селевко вважає, що результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного їхнього використання; по-друге, від цілеспрямованості програми ігор у сполученні зі звичайними дидактичними вправами [99, с. 23].

Професор вважає, що результативність дидактичних ігор залежить від систематичного їх використання та від цілеспрямованості програми ігор у сполученні зі звичайними дидактичними вправами.

Розглядаючи гру як діяльність, як процес і як метод навчання, К. Селевко розглядає структурні компоненти, що органічно входять у ці утворення: цілепокладання, планування, реалізація мети, аналіз результатів, у яких учень повністю реалізує себе як суб'єкт.

У структуру гри як процесу входять (за К. Селевком):

- а. ролі, узяті на себе граючими;
- б. ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- в. ігрове використання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими;
- г. реальні відносини між граючими;
- д. сюжет (зміст) – галузь дійсності, умовно відтворена у грі [99, с. 23].

На думку О. Булигіної, дидактична гра як форма ігрового навчання має сенс лише тоді, коли дидактичне навчальне завдання приховане від дитини за ігровою цікавою дією. До складових дидактичної гри педагог відносить: певну педагогічну мету, правила, ігрову дію та навчальне завдання [9, с. 6]. Завдання вчителя при цьому: допомогти розкритися багатству індивідуального світу дитини, організувати процес пізнання, щоб в очах учня не згасав вогник допитливості, об навчання стало для нього натхненною і захопливою працею.

Серед складових компонентів структури гри, як діяльності, Н. Яременко виділяє наступні: цілеспрямованість (можливість реалізувати мету, певні педагогічні завдання); планування; реалізація мети; аналіз результатів, у яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт [123, с. 10].

Н. Кудикіна у структурі ігрової діяльності, крім зазначених компонентів (мотивації, мети та змісту), науковець виділяє ігрові дії та операції. Серед критеріїв класифікації ігрової діяльності Н. Кудикіна виокремлює наступні:

– мотиваційно-цільовий – інтерес до подій у навколишньому середовищі, емоційна зацікавленість діяльністю дорослої людини, бажання її наслідувати тощо;

– процесуально-операційний – розумові процеси; предметно-практичні ігрові дії (з урахуванням матеріальних умов гри; міжособистісна комунікація);

– змістовий – відображення впливів навколишнього середовища, інформація з літературних та інших джерел;

– контрольно-оцінний – установлення відповідності між уявною роллю та своїм умінням відтворити власне уявлення, задоволення або незадоволення від перевтілення, бажання внести корективи в подальші ігри;

– результативний – чуттєво-практичний досвід особистості; уточнення уявлень і збагачення знань; набуття навичок розв'язання конфліктів, набуття вмінь перетворювати матеріальне середовище тощо [52, с. 42].

Н. Кудикіна вважає, що дидактична гра припускає вирішення триєдиного педагогічного завдання: зацікавити дітей змістом навчання, сприяти засвоєнню певного програмного матеріалу й організувати навчання спеціально створеної гри. Виходячи з цього, вона в структурі гри три групи організаційно-процесуальні [52, с. 46].

П. Щербань приводить наступну структуру дидактичної гри:

- 1) моделювання ситуацій навчально-виховного характеру й прийняття навчально-педагогічних рішень;
- 2) розподіл ролей між учасниками гри;
- 3) розмаїтість рольових цілей при виробленні рішення;
- 4) взаємодія учасників гри, що виконують ті або інші ролі;
- 5) наявність загальної мети учасників гри;
- 6) колективне прийняття рішень;
- 7) багатоальтернативність рішень;
- 8) наявність системи індивідуального або групового оцінювання діяльності учасників гри [117, с. 31].

Аналізуючи принципи і способи побудови теорії складної гри Б. Мандель до структури гри включає: рольове моделювання; алгоритм рольової гри, проведення гри, аналіз гри [61, с. 115]. Дослідник наголошує, що сучасні складні ігри дають ваговий навчальний ефект, адже учасники гри дискутують, обговорюють, аналізують свої дії між собою і з координатором групи. Саме тут вони дійсно рефлексивно і дослідницьки відносяться до власної діяльності та її організації.

У структурі навчального процесу в основі гри можна виділити 4 етапи: а) орієнтування (вчитель розповідає правила гри та дає огляд ходу гри); б) підготовка до проведення гри (знайомство з ролями, проведення гри в скороченому варіанті); в) проведення гри в цілому (з підрахунком балів, характером прийнятих рішень); г) обговорення гри (викладач спонукає дітей до аналізу гри, внесення правок і т.д.). [48].

Л. Кондрашовою, М. Вієвською, Л. Савченко представлено такі структурні елементи гри: ігровий задум, правило, ігрова дія, пізнавальний зміст або дидактичні задачі, обладнання, результати гри [48, с. 87].

Л. Кондрашова та колеги у своєму дослідженні підтверджують, що дидактична гра має специфічні ознаки – наявність чітко поставленої мети навчання і педагогічного результату, що відповідає меті. Вони можуть бути обґрунтовані, виділені у явному вигляді та характеризувати навчально-пізнавальну спрямованість ігрового навчання [48, с. 87].

В. Семенов констатує, що в структурі дидактичної гри мають бути представлені як відносно самостійні елементи два види діяльності – гра і навчання. Кожний з цих елементів має складну організацію, що відображає їх специфіку. Третім, основним елементом структури дидактичної гри дослідник визначає ігрову модель, на основі якої тільки і може здійснюватись реальна ігрова взаємодія учнів між собою та з педагогом у процесі гри. Ігрова модель є тією ланкою, що поєднує автора дидактичної гри та її учасників [28, с. 90].

В. Семенов стверджує: «одним з найважливіших елементів ігрової моделі є конкретний зміст освіти, чергова порція якого в кожному циклі дидактичної гри є метою навчання й об'єктом засвоєння учнями» [с. 91]. Зміст освіти втілюється ще в одному компоненті ігрової моделі – дидактичному матеріалі. Два інші елементи ігрової моделі у дослідженні В. Семенова представлені ігровим кодексом – це система правил і рольових приписів та ігровий матеріал, що визначений даним кодексом.

До структури навчально-ігрового циклу форм навчання у школі дослідник включає: модель дидактичної гри, ігрову задачу, навчальну задачу, зміст освіти як результат і засіб навчання [28, с. 92]. Ми підтримуємо думку вченого про те, що побудова навчально-ігрового методичного комплексу є надійним

Д. Чернилевський важливими параметрами структури навчальної гри вважає її конструктивні властивості, які відображають функціональну єдність цілей, структури і змісту гри [113, с. 188]. У даному дослідженні ці параметри виводяться з характеру гри як розвинутої форми ігрової діяльності і включають: засвоєння ролі, виконання ролі, управління та самоуправління, раціональну організацію праці, прийняття нестандартних рішень, колективну творчість, створення працездатного колективу, захопленість, емоційність, усвідомлення нехватки знань, набуття практичних знань і навичок, лідерство, спілкування, виконання ролей, цінність результатів гри [113, с. 188].

Д. Чернилевський до структури ігрової моделі вводить такі компоненти: мета гри; сценарій гри; предмет гри; конспект ролей та функції гравців; правила гри; система оцінювання; методичне забезпечення гри [113, с. 189]. Завдяки такій структурі дидактична гра може і повинна включати в себе нове і прогресивне, що з'являється у навчальній роботі і практиці.

Рольова гра – це процес створення ігрового середовища із зануренням у нього гравців як самостійної особистості. Структура сюжетно-рольової гри, за Д. Ельконіним, має такі компоненти:

1. Ролі, як беруть на себе діти в процесі гри;
2. Ігрові дії, через які діти реалізують взяті на себе ролі дорослих і стосунки між ними.
3. Ігрове вживання предметів, умовне заміщення предметів, які є у розпорядженні дитини.
4. Реальні стосунки між граючими дітьми, які відображаються у різноманітних репліках, зауваженнях, через які регулюється увесь хід гри [120].

При цьому центральним моментом є прийнята дитиною роль. Саме роль побуджує дитину виконувати і розвивати ігрові дії. Важливою ознакою рольової гри є наявність сюжету.

Сюжет, наголошує Л. Тишевська, це «предмет ігрового зображення, послідовність і зв'язок подій, їх сукупність, спосіб розгортання гри» [72, с. 12]. На розвиток сюжету гри вирішальний вплив здійснює оточуюча дійсність.

У залежності від елементів, які входять у сюжет, виділяють три різні за будовою сюжети:

1. Сюжети, які описують дії єдиного персонажу з ігровими предметами в одній або декількох ситуаціях.
2. Сюжети, які охоплюють декілька персонажів з набором відповідних дій. Зв'язки персонажів задаються через введення у загальну ситуацію, або через обмін діями.
3. Сюжети, в яких поряд з набором дій для відповідних персонажів описані взаємовідносини між ними [72, с. 12].

Таким чином, ми бачимо, що за основу ігрових взаємин у дітей приймаються реальні цінності і, не дивлячись на ігрову сутність, мова йде про серйозні закладини морального порядку.

Створюючи у навчанні імітацію конкретних умов, гра служить засобом розвитку теоретичного і практичного мислення, актуалізації, використання і закріплення знань.

Ігри характеризуються наступними основними ознаками:

- 1) наявність учасників гри (які навчаються), у яких загальна задача – аналіз обстановки і прийняття рішень у відповідності з наданою кожному роллю;
- 2) наявність курівника гри, який повинен видавати інформацію про обстановку, аналізувати рішення учасників гри і коригувати її;
- 3) створення визначених умов для аналізу обстановки і прийняття рішень тими, хто навчається;
- 4) створення невизначеної, а в ряді випадків конфліктної ситуації;
- 5) неможливість повної формалізації ситуації;
- 6) динамічність змін обстановки і наявністю зворотного зв'язку між попередніми рішеннями учасників гри і кінцевими, пов'язаними зі змінами обстановки.

Гру можна проводити перед викладенням нового матеріалу, після нього або ж організувати на його основі весь навчальний процес. У

першому випадку, гра буде опиратися тільки на власний досвід її учасників, якого може бути недостатньо. Й, хоча гра буде викликати інтерес, відсутність необхідних знань може ускладнити її проведення. При опорі на знання, які є в наявності, гра проходить більш змістовно і якісно.

Основними компонентами гри служать сценарій, ігрова обстановка і регламент. Сценарій включає характеристику ігрової ситуації (організації), правила гри і описання обстановки. У правилах фіксують склад і описання розіграних ролей, а також матеріали, регламентуючі діяльність граючих. Поведінка учасників - основний інструмент гри. Дуже важливий правильний вибір тимчасового режиму проведення гри, відтворення реальної обстановки. Регламент гри визначає порядок тим або документів, загальні вимоги до режиму її проведення та до інструктивних матеріалів.

Одна із важливих задач при проведенні ігор – звільнення їх учасників від рутинної обчислювальної роботи. Використання ігор вимагає від вчителя глибокої підготовки. Навіть при наявності досвіду і гарного володіння методикою навчання, підготовка та відкатка системи ігор займають від одного до трьох років.

Для використання гри в організації навчального процесу принципове значення має комплексний підхід. Він вимагає від учителя сконцентрувати всі зусилля на формуванні й розвитку в учнів позитивного відношення до навчання, гуманних взаємовідносин між ними. Ця проблема притягує увагу вчених і практиків як один із способів, який підвищує ефективність процесу навчання. Щоб досягнути цієї мети, необхідно комплексно (загально) використовувати дидактичні ігри. Ця сукупність як один із принципів проблемності реалізується насамперед в сфері пізнавальної діяльності, в процесі якої учні оволодівають змістом навчальних предметів і необхідними навичками і вміннями в системі уроків – у вигляді конкретних дидактичних ігор.

Важливий етап в організації комплексного підходу до дидактичної гри – виділення в змісті даної теми (розділу) такого матеріалу, в якому об'єднуються елементи знання з визначеним характером відносин. Засвоєння матеріалу у цій цільності ставить конкретну змістовну структуру дидактичної гри. Формування в учнів систематизованих знань по вивченій темі передбачає структуроване визначення організації їх пізнавальної діяльності способом гри. Отже, дидактична гра дає можливість здійснити комплексно-структурний аналіз навчального методу з позиції логіки пізнавального процесу, в якому об'єднуються елементи знань з визначеним характером відносин учнів в цій діяльності. Операційно-рольові і навчальні (ділові) ігри мають специфічні особливості в організації підвищення інтересу студентів(таблиця 1.1).

Слід зазначити, що творче рольове спілкування вимагає наявності розвинутих соціальних умінь. Ось чому рольові ігри на уроках іноземної мови нерідко мають елементи соціального тренінгу (вправ із спілкування).

Види й властивості ролевих ігор
(за Р. Мильруд, І. Максимовою)

<i>Вид ролевої гри</i>	<i>Властивості ролевої гри</i>
Контролююча	Учасники отримують необхідні репліки
Помірно-контролююча	Учні отримують загальний опис сюжету й опис своїх ролей
Вільна	Учні отримують обставини спілкування
Епізодична	Відтворюється окремий епізод
Тривала	Під час тривалого періоду відтворюється серія епізодів (наприклад, з життя класу)

Ігрові вправи дозволяють організувати цілеспрямовану трудову практику учнів на уроках обслуговуючої праці, тренування й активізацію в її рамках умінь та навичок монологічного й діалогічного мовлення, різних типів взаємодії партнерів під час спілкування, формування безпосередньо комунікативних умінь.

Не можна забувати й про навчальну ділову гру. В науково-педагогічній та методичній літературі існує багато визначень ділових ігор, але єдиного підходу до визначення поняття «ділова гра» й до сьогодні не склалося.

Ділова гра трактується, як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами за допомогою моделювання, імітації й зв'язку. В цьому визначенні О. Вербицького не отримала відображення й розкриття практична сторона діяльності учасників гри.

І. Сироежкін пропонує розглядати ділову гру як модель, яка відтворює процеси сприйняття рівнів та взаємодії учасників системи управління [85, с. 106]. Як бачимо, в поданих визначеннях називаються специфічні особливості ділових ігор, які не вичерпують усіх ознак та характеристик. Узагальнюючи визначення, можна сказати, що навчальна ділова гра являє собою практичне заняття, яке моделює різні аспекти навчальної діяльності учнів й забезпечує умови комплексного використання вже накопичених знань з предмету, удосконалення трудових навичок.

Сама сутність ділової гри визначає основну її мету – вироблення й підвищення навчальної компетенції учнів. Визначення основної проблеми й теми гри конкретизують мету, спрямовуючи її на певні аспекти навчальної діяльності учнів й вирішення конкретних проблемних задач професійного характеру.

Таким чином, можна зробити висновок, що ігрові методи мають вагомий вплив на розвиток особистості утнівається зви, а саме: розвивається увага, посилюється працездатність, почуття відповідальності.

1.5. Особливості організації і проведення ігор на уроках обслуговуючої праці

Гра на уроці – це не тільки навчальна проблема, але й більшою мірою – проблема виховна. Учитель, застосовуючи дидактичні ігри, має, відповідно до завдань уроку, визначити дидактичну мету такої роботи. О. Дон стверджує, що введення гри передбачає гнучкість методики впровадження ігрової діяльності:

- потребує від учителя знань, умінь, певних навичок, а також творчого підходу до проведення уроку;
- усвідомлення вчителем ролі змісту навчального матеріалу для формування особистості дитини;
- знання вікових і психологічних особливостей учнів;
- творче оволодіння методикою використання дидактичних ігор на уроці як найраціональнішого способу забезпечення високого рівня знань і вмінь учнів [32, с. 2].

Протягом останніх десятиріч ділові або імітаційні ігри використовують як для підготовки фахівців з різних галузей виробництва, так і для формування навичок школярів, розвитку їх здібностей, профорієнтації, адаптації у сфері виробничих відносин.

Гру як метод розвитку творчої активності дітей розглядає Ю. Азаров [1]. Досвід практичної роботи вчителів технології переконує, що школярі можуть і прагнуть виготовляти ігри та іграшки за зразками, розробляти їх оригінальні конструкції (головоломки, ігри-атракціони, настільні ігри-змагання), і з задоволенням виконують ігрові завдання на уроках.

Л. Тишевська рекомендує готуватися до проведення різних видів ігор поетапно. Кожна з груп ігор має свою методику організації, хоча існують звичайно загальні методичні вимоги.

Вибір гри перш за все залежить від мети. Визначаючи її, організатор гри враховує вікові особливості учасників, рівень їх освіти, умови, в яких проходить гра, кількість людей. Вибір гри також залежить від наявності реквізиту.

Пояснення гри. Успіх гри залежить і від правильного її пояснення. Розповідь повинна бути лаконічною, послідовною. У практиці вже вироблена відповідна методика пояснення гри. Це: назва гри, ролі учасників і місця їх розташування, хід гри, мета гри, її правила.

Виділення заводіїв. Заводій – це один з гравців, якого виділяють серед учасників гри. Він завжди перебуває в ігровому конфлікті з колективом.

Спостереження за ходом гри. Починати гру треба своєчасно і організовано. Будь-які затримки знижують передігровий стан учасників. Починається гра з умовним сигналом. Якщо більшість учасників припускається однієї й тієї ж помилки, то керівник тимчасово зупиняє гру і вносить необхідні поправки.

Суддівство. Кожна гра потребує об'єктивного суддівства. Особливі значення має об'єктивне і точне суддівство в іграх з поділом на команди.

Дозування гри. Під час проведення гри необхідно враховувати до якої групи вона належить. Доцільно чергувати між собою ігри рухливі, малорухливі. З підвищенням емоційного стану можуть зростати й ігрові навантаження. Таким чином, дозування гри визначається методикою проведення гри і умовами її проведення. Тривалість гри залежить від кількості учасників (чим їх менше, тим гра коротша), віку (діти чи дорослі), змісту гри (ігри з більшим навантаженням – фізичним чи розумовим – як правило, коротші), від місця проведення. Тривалість гри також залежить від характеру того чи іншого заходу, в рамках якого використовується гра.

Підведення підсумків гри. Під час оголошення результатів необхідно вказати на допущені помилки, визначити учасників, які дотримувались правил і провели творчу ініціативу [72, с. 19-20].

Передбачене програмою трудового навчання у 5-9 класах вивчення розділів: технологія приготування кулінарних страв та виробів, проектування та виготовлення виробів з текстильних матеріалів, елементи родинної економіки, сільськогосподарська праця, електромонтажні роботи, надає великі можливості для використання ігрової діяльності на уроках праці. Аналіз науково-методичної літератури свідчить про наявність деяких розробок з цієї проблеми. Так значна кількість публікацій містить кросворди з різних тем трудового навчання.

Виготовлення саморобних іграшок з різноманітних матеріалів викликає значний інтерес як у молодших, так і у старших школярів. В ході роботи над іграшками не тільки набуваються трудові навички, а й розвиваються сенсорні здібності, кмітливість, допитливість, інтерес до моделювання, художній смак. Вчитель на таких заняттях може поєднувати гру і працю, працю і творчість.

Спостерігаючи за процесом трудового навчання, можна зробити висновок, що учні важко засвоюють та запам'ятовують спеціальну термінологію будь-якого виду робіт. Розгадування кросвордів сприяє формуванню у дітей пізнавального інтересу, спонукає до читання технічної, довідкової, науково-популярної літератури, допомагає засвоїти відповідну термінологію. Такі інтелектуальні ігри розвивають та тренують пам'ять, загострюють кмітливість, виробляють наполегливість, здібність логічно мислити, аналізувати, порівнювати, орієнтуватися у сучасній інформації, обирати потрібні знання [73].

Кросворд (англ. «cross» – перехрестя і «word» – слово) – це задача-головоломка, яка складається з заповнення рядів клітинок, що перехрещуються (по вертикалі і по горизонталі), словами. Розгадування слів здійснюється за списком їх визначень. Бувають кругові та діагональні кросворди, у яких клітинки для вписування літер розташовані по колу від номера або по діагоналі. В залежності від віку учнів, рівня їх підготовки можна використовувати у 5-6 класах прості кросворди, а у 7-9 класах – складні.

Використовують також чайнворди та кросчайнворди. Чайнворд (англ.

«chain» – ланцюг і «word» – слово) – гра-задача, що складається з ланцюжка слів, у якому остання буква попереднього слова є першою у наступному. Кросчайнворд поєднує елементи чайнворда та кросворда. Слова кросчайнворда поєднуються в ланцюжок, який, петляючи, утворює перехрестя, що нагадують кросворд [26].

Доцільно використовувати кросворди і чайнворди з метою перевірки та закріплення знань учнів на уроці. Так, М. Вовковинський пропонує застосовувати кросворди при вивченні таких тем з трудового навчання, як от: робота з харчовими продуктами, ручна і механізована обробка тканин, сільськогосподарська праця, електротехнічні роботи. Створені ним кросворди можна використовувати, перевіряючи знання учнів на різних етапах уроку, на підсумкових заняттях, а також з профорієнтаційною метою. Деякі з кросвордів розроблені у вигляді казки, відгадуючи персонажі якої, учні заповнюють клітинки з ігровим завданням [13-14].

Р. Гуревич пропонує використовувати технічні кросворди при проведенні позаурочної роботи з трудового навчання та техніки, бо це – своєрідна гімнастика розуму, що має як пізнавальну, так і виховну цінність [26].

Спостереження, бесіди з учнями та учителями показують, що багато дітей не виявляють інтересу до вивчення розділу «Сільськогосподарська праця». Це у значній мірі обумовлене тим, що матеріал, який вивчається, здається школярам відомим та й подається він у нецікавій формі. У цьому випадку доречно проводити такі уроки у ігровій формі, організовуючи вікторини з сільськогосподарської тематики, ділові ігри.

Інтерес у школярів викликає також розгадування загадок. Виконують такі завдання або окремі учні, або всі разом, змагаючись у швидкості і повноті відповідей.

Чимало вчителів під час виконання практичної роботи проводять змагання між учнями «Справа майстра боїться», «Найкраща швачка» та ін., що сприяє підвищенню якості виконання завдань, активізує процес навчання, виховує позитивне відношення до праці. Так гру-змагання «Справа майстра боїться» проводять у 5 класі. Вона складається з декількох конкурсів і побудована на добре відомим дітям цього віку матеріалі: казках, загадках, прислів'ях про працю і працелюбність. У ході гри діти демонструють свої вміння працювати з аплікацією, конструювати, моделювати. Виконуючи завдання конкурсів, учням необхідно: назвати прислів'я про працю; обрати будь-який інструмент та назвати, який казковий герой їм користувався; одягнути персонажі казок за допомогою клею, ножиці та різнокольорового паперу; за описом визначити, з якої казки та чи інша машина, зробити креслення, скласти принципovu схему її роботи, намалювати зовнішній вигляд; виготовити із заготовок-розгортки цеглинки та збудувати казковий дім тощо [103].

Дидактичні ігри на уроках праці пропонують проводити. С. Єрмолаєва, Х. Махмутова, С. Стефанцев, В. Чернякова, А. Умранходжаєв та ін. [33, 65]. Їх досвід доводить, що вчителі праці можуть самостійно, або залучаючи

учнів, розробляти сюжети ігор, правила проведення, готувати ігровий матеріал. Це підтверджується практикою роботи Н. Гражевської, В. Радзецького, Т. Базанової та ін.

Так, наприклад, Н. Гражевська пропонує у грі вивчати новий матеріал та зацікавлювати цим учнів у подальшому вивченні предмета. У грі «Суб'єкти підприємницького процесу» імітуються взаємодії економічних суб'єктів у процесі виробництва. Гра проводиться на трьох уроках. На першому учні розробляють пропозиції в банк ідей, на другому – виготовляють заплановану продукцію, на третьому – відповідають на запитання вчителя та підводять підсумки гри [23].

Т. Базанова пропонує варіант проведення підсумкового уроку у 9 класі, в ході якого учні виконують ігрові завдання таких конкурсів, як «Будинок моделей», «Назви рослину», «Ми чекаємо гостей», «Знайомі незнайомці» тощо. На такому уроці краще закріплюються знання, вміння та навички з основних розділів трудового навчання [3].

Останнім часом у практиці вчителів загальноосвітньої школи як рівноправний засіб навчання використовуються ділові ігри, тобто ігри, у ході яких навчання відбувається в процесі прийняття рішень в умовах імітаційної моделі, що максимально наближається до дійсності. Такі ігри сприяють збагаченню досвіду, вирішенню намічених завдань, надають можливість приймати конкретні рішення у змодельованих виробничих ситуаціях, накопичувати знання, вміння та навички. Їх застосовують при вивченні тем з економічної підготовки школярів, графічній підготовці, розділів «Обробка матеріалів», «Сільськогосподарська праця» та ін. У процесі ділової гри в учнів в умовах самостійного пошуку рішень розвивається конструктивне мислення, комунікативні здібності, виховується колективізм. Діти вчаться логічно мислити, аргументовано обґрунтовувати обрані варіанти вирішення тих чи інших виробничих проблем.

П. Белан пропонує ділову гру «Захист проекту», яка носить комплексний характер. В ній моделюється не тільки процедура захисту проекту, а й процес розробки конструкції та змагання між творчими бригадами. Гру можна проводити у два етапи: на першому етапі дві бригади створюють конструкції, використовуючи метод мозкового штурму, та передають їх на розгляд експертній групі; на другому – відбувається безпосередній захист проектів кожною бригадою. Під час захисту проекту представник бригади дає характеристику конструкції виробу, що є прототипом, аналогом, на основі якого розробляється новий проект, вказуючи на його недоліки. Далі пропонується нове конструктивне рішення, обґрунтовується обраний варіант. При цьому не можна збільшувати переваги або приховувати недоліки проекту, що захищається. Члени бригади дають характеристику техніко-економічних, ергономічних та естетичних показників нової конструкції, доводять її новизну, можливості виготовлення в умовах шкільних навчальних майстерень.

Ділова гра «Захист проекту» може бути використана при поглибленому вивченні трудового навчання, у гуртковій роботі. Можна розширити

діяльність учасників, пропонуючи їм написати рецензію на проект, що захищається, навчити складати формулу винаходу, який передбачається, розробляти технологічний процес виготовлення виробів [5].

Розширити уявлення школярів про сучасне сільськогосподарське виробництво, економічні відносини в ньому допомагає ділова гра, в ході якої учні вирішують проблемні ситуації. Кожен учень заздалегідь обирає собі будь-яку сільськогосподарську професію і всі свої дії підпорядковує ролі, яку обрав. У цій грі діти ознайомляться з такими професіями як: директор, головний агроном, головний зоотехнік, головний економіст, інженер з якості сільськогосподарської продукції.

Педагогічна наука і практика пропонують використовувати різноманітні ігри з метою професійної орієнтації старшокласників: дидактичні, рольові, ділові ігри [5, с. 59]. Під дидактичною профорієнтаційною грою розуміють спеціально організовані ситуації, що моделюють трудові та виробничі процеси та спрямовані на підготовку учнів до адекватного професійного самовизначення.

Готуючись до профорієнтаційної гри, педагоги виходять із принципів: доступності; добровільності включення у гру, розподілу ролей відповідно індивідуальних особливостей учнів; забезпечення вільного, творчого стилю спілкування та характеру проведення гри. Вони прагнуть, передусім, до відтворення школярами діяльності людей, а не виробничого середовища, бо в іншому випадку втрачаються можливості для взаємодії між учасниками, зменшується кількість проблемних ситуацій, які потребують рішення. Тоді як конфліктні, нестандартні та екстремальні ситуації, що виникають у ході гри, надають учням можливості для самовираження, прояву професійних потреб і інтересів, творчості.

В. Симоненко пропонує проводити дидактичні профорієнтаційні ігри, що тривають протягом всього року. Це ігри «Хліб: від зернятка до короваю», «Хто для нас працює» та ін. Він зазначає, що дидактичні ігри слід використовувати тоді, коли важко ознайомити учнів з виробничими відносинами шляхом безпосереднього включення їх у виробництво. Така гра на його думку, дозволяє вивчити виробництво в цілому, а не окремі його етапи. Розробляючи дидактичні профорієнтаційні ігри, підкреслює В. Симоненко, важливо враховувати те, що вони повинні допомагати учням обрати життєвий шлях, самовизначитися. Тому в цих іграх мають бути відображені відносини, що характеризують ту чи іншу сферу діяльності [102].

Ділові ігри профорієнтаційного змісту імітують ситуації вибору професії і спрямовані на формування необхідних для цього вмінь та навичок, а також навичок культури спілкування. Відомо, що успіх діяльності у сфері «людина – людина» залежить від уміння фахівця контактувати з людьми. В процесі занять з курсу «Основи виробництва. Вибір професії» школярі ознайомляться з вимогами професії до людини, яка її обрала. Так, працюючи з іншими людьми, людина має бути комунікабельною, терплячою, доброзичливою, тактовною. Є. Сусліна пропонує гру «Контакт», яка може

стати ефективним засобом виховання культури спілкування. Це театралізована гра, в ході якої діти розігрують ситуації, аналізують їх, роблять висновки щодо особливостей професій типу «людина – людина» [39].

Ділова гра, відтворюючи різноманітні життєві ситуації, допомагає учням краще зрозуміти психологію людей, поставити себе на їх місце, з'ясувати, що спонукає людину прийняти те чи інше рішення в умовах реальних подій. Захоплені ігровою ситуацією, школярі щиро виявляють свої погляди, переконання, темперамент. Т. Кулікова зазначає, що ділові ігри не тільки збагачують уроки, а й дають можливість краще пізнати учнів, спостерігаючи за їх поведінкою і аналізуючи її. У процесі ділових ігор легко з'ясувати громадянську позицію учнів, їх відношення до праці. У таких іграх різко відокремлюються лідери, які мають організаторські здібності, розвинене мислення.

Т. Кулікова пропонує під час вивчення курсу «Основи виробництва. Вибір професії» проводити ділову гру «Конференція трудового колективу», метою якої є ознайомлення учнів з законом про державне виробництво і формування навичок вироблення школярами колективних рішень. В ході гри учасники вирішують ситуацію: як перетворити відстале виробництво на передове, розвинути соціальну сферу, обговорюючи різні пропозиції на «конференції трудового колективу». Гра вчить учнів налагоджувати контакти з людьми, розподіляти і організувати роботу, обмінюватися інформацією, брати на себе відповідальність за діяльність інших, висувати і формулювати ідеї, приймати рішення, цінити та продуктивно використовувати робочий час [55].

Використовувати ігри профорієнтаційного змісту пропонує також М. Марголіна [62, с. 81-83]. Вони розглядають гру, як форму взаємодії викладача (ведучого) і учнів, спрямовану на творче вирішення професійних проблем, що моделюються у грі. Метою таких ігор є надання допомоги школярам у професійному самовизначенні, ознайомлення з світом професій.

У цьому аспекті заслуговує на увагу гра «Лабіринт», яку пропонує М. Марголіна. В ній активізація потреб учнів у професійному самовизначенні досягається шляхом включення їх у інформаційно-бібліографічний пошук. У ході гри учасники обирають книжки за інтересами у лабіринті, що являє собою виставку різноманітних книжок науково-популярного змісту, літератури про дитячу творчість, довідників для тих, хто поступає у навчальні заклади, літератури про професії. При цьому перед школярами розкривається роль книжок у виборі професії, вони навчаються самостійно працювати з науково-пізнавальною та довідковою літературою, а головне, отримують інформацію про професії, які їм подобаються, аналізують її. На заключному етапі гри проходить обговорення та захист обраних типів професій. Під час дискусії учні демонструють іншим учасникам обрані книжки, цікаві ілюстрації з них [62].

О. Марченко також проводить з учнями «захист професій», які їм подобаються в ході конкурсу. Так, учні дев'ятого класу змагаються,

відповідаючи на запитання та виконуючи різні вправи і завдання, присвячені професіям психолога, дизайнера, художника-модельєра [64].

Дослідженням питань профорієнтаційної гри присвятив свої праці Н. Пряжніков [87, с. 114-118]. Він вказує на необхідність не тільки інформувати учнів про існуючі професії, а й залучати їх до самостійного аналізу різних видів професійної праці. Розроблені ним профорієнтаційні ігри спонукають учнів замислитися: ким вони будуть і якими вони будуть.

Специфіка профорієнтаційної гри – у моделюванні процесу вибору професії та подальшого професійного самовизначення. Від того, що відображає гра, які проблеми в ній моделюються, залежить, наскільки вона є профорієнтаційною. Н. Пряжніков виділяє декілька типів ігор, які використовують у профорієнтаційній роботі.

Перший тип – це ігри-«загравання», які майже не вирішують профорієнтаційні питання (тренінг спілкування, ігри на увагу, на пам'ять, на кмітливість). Такі ігри допомагають вчителю налагодити контакт з учнями, зробити заняття цікавими. Профорієнтаційними вони стають, якщо і увага, і пам'ять, і спілкування будуть співвідноситися з конкретними професіями. Наприклад: ігри, спрямовані на формування культури спілкування.

Другий тип – це ігри, в яких моделюються окремі аспекти професійної діяльності: ігри, в ході яких відбувається ознайомлення з різними професіями, з їх вимогами до людини, з історією тих чи інших професій; пробні, тренінгові ігри, спрямовані на самопізнання (учні беруть участь у різних ігрових професійних ситуаціях і, якщо можливо, розвивають професійно важливі якості).

Третій тип ігор – це ті, в яких моделюється сам процес вибору професії, розробка особистого професійного плану, професійних та життєвих перспектив.

Четвертий тип – ціннісно-орієнтаційні ігри, за допомогою яких можна з'ясувати моральну позицію школярів, на фоні якої відбувається вибір професії.

П'ятий тип – ігри-«життєдіяльності» – передбачають організовані у спеціальних умовах (в таборі відпочинку, в поході, інколи за участю батьків школярів) ознайомлення з історією виникнення багатьох професій та практичне випробування сил у творчих групах «Харчування», «Одяг», «Ремесла» та ін.

Шостий тип – це ігри, в яких моделюється процес управління профорієнтаційною допомогою учням з боку фахівців (професійно-управлінські ігри), а також ігри, включені в загальну систему підготовки профорієнтаторів практиків, які прагнуть самостійно проводити і удосконалювати навчально-профорієнтаційні ігри. У таких іграх можуть брати участь школярі, які збираються стати профконсультантами, але для них це буде гра, в якій відбувається ознайомлення з професією або проба сил [87].

Ігри, вживані на уроках обслуговуючої праці, багатогранні і різні. Це вимагає їх класифікації [41; 42]. Можна виділити п'ять основних груп:

- 1) настільні ігри;
- 2) дидактичні ігри;
- 3) рухливі ігри;
- 4) ділові ігри;
- 5) інтелектуальні ігри.

Настільні ігри: ребуси, кросворди, чайнворди і так далі. Особливість настільної гри – наявність ігрового правила, в якому поміщено ігрове завдання. Рішення ігрової задачі робить гру прагнучою до певного результату. Найважливішою межею настільної гри є цікавість, тому діти із задоволенням беруть в них участь. Настільна гра розвиває увагу, кмітливість і спостережливість. У грі присутній елемент змагання (хто швидший, хто більше назве, хто правильніше і так далі). В результаті діти вчаться швидко і логічно міркувати. В процесі гри школярі отримують знання, отримуючи при цьому задоволення. Настільна гра – один із засобів розвитку здібностей, розширення світогляду.

Їх можна використовувати на інтегрованих уроках, узагальнюючих, перевірки знань. Ці ігрові моменти можуть бути як одним з етапів уроку (наприклад, перевірки домашнього завдання і ін.), так і сполучною ланкою, своєрідним способом перемикання з одного виду діяльності на іншій. Тематика різна.

Практика доводить, що застосування кросвордів, ребусів або чайнвордів під час вивчення таких тем як: «Оздоблення виробу швом косий хрестик», «Виготовлення страв з борошна», «Приготування страв з овочів» та ін. дозволяють економно використати час, отримавши при цьому ефективні результати.

а) Кросворд. Робиться такий підбір слів, що при їх пересіченні можна було прочитати слово іншого значення.

б) Ребус – це гра, в якій зашифровані слова, фраза або цілі вислови. Щоб скласти і прочитати ребус, потрібно знати певні правила. Учити дітей розгадувати ребус треба від простого до складного, пояснюючи правила розгадування.

в) Чайнворд – утворює ланцюжок найменувань предметів, рослин або тварин, які зашифровані початковими буквами або цифрами з питаннями до них [103, с. 47].

Дидактичні ігри. Важливим засобом активізації пізнавальної діяльності школярів, розвитку їх самостійності і мислення є дидактичні ігри. Ці ігри проводяться під час прогулянок, екскурсій і на уроці для узагальнення знань про конкретні об'єкти і явища природи.

Проведення дидактичної гри має деякі особливості. Перш за все це стосується темпу гри. Сповільнений або надмірно швидкий темп знижує інтерес до гри, швидко стомлює дітей. Напружена розумова діяльність, довільність уваги швидко стомлюють дітей. Тому тривалість словесних дидактичних ігор має бути 8-10 хвилин, але і в цей час необхідні паузи, які знімають у дітей розумову напругу. Даний тип ігор можна використовувати при вивченні теоретичного матеріалу з будь-якої теми предмету

«обслуговуюча праця» [17, с. 47].

Рухливі ігри. Проведення рухливих ігор не вимагає спеціальної підготовки. Їх можна проводити як в закритому приміщенні, так і на відкритому майданчику.

а) Перед розучуванням гри педагог прочитує дітям вірш, пояснює значення деяких слів. Ігри не вимагають складного оформлення. Можна використовувати лише деталі костюмів.

б) Сюжетна гра. Учні виконують певні ролі, програють певний сценарій, діалог. Сюжетна гра не займає багато часу, діти з цікавістю і увагою стежать і беруть участь в ній. Форма гри може бути масовою. Такі ігри сприяють поглибленню, закріпленню учбового матеріалу, дозволяють встановити взаємозв'язки в колективі. Активізація учнів досягається цікавим сюжетом гри, особистою участю дітей. Наприклад, вивчаючи тему «Сервіровка столу» можна розглянути традиції сервірування різних країн світу, при цьому розігруючи сюжети, в яких представники кожної країни (команди) демонструють мистецтво прикрашати стіл, лише так, як це притаманно їх нації [52, с. 49].

Ділові ігри. Часто в урок вводять ділову гру. Прикладом таких є ігри-подорожі. Активізація учнів так само досягається цікавим сюжетом гри, особистою участю дітей, їх усними повідомленнями, переживаннями. Ділова гра розвиває у дітей фантазію, але фантазію реальну, засновану на придбаних знаннях, учить міркувати, порівнювати, доводити, розповідати.

Ділову гру можна використовувати не лише у певному фрагменті уроку, а організувати весь урок у формі подорожі. Наприклад, під час вивчення теми «Технологія виконання шва косий хрестик» можна «мандрувати» різними островами, наприклад: острів «Джерело вишивки», в якому розповідатиметься про історію вишивки хрестиком, острів «Орнаментарій», в якому розкриються поняття орнаменту, символіки у вишивці, «Знаряддя», в якому відбудеться ознайомлення з інструментами та матеріалами для вишивання, острів «Будь обережним!», де буде згадана правила безпеки при вишиванні, порт «Технологічний», в якому розповідатиметься про технологію виконання шва «косий хрестик» [33].

Інтелектуальні ігри. Ще більшу активність в учнів можна спостерігати при використанні спеціальних інтелектуальних ігор, які по своєму механізму вимагають від учнів активної пізнавальної діяльності. До цієї категорії відносяться і так звані завдання «на кмітливість» – шаради, головоломки, що викликають великий інтерес. Інтерес гри зазвичай містить в собі проблему, цим і пояснюється їх привабливість для учнів. До них можна віднести широко відомі завдання-загадки. Відгадування загадок школярами можна розглядати як процес творчий, а саму загадку – як творче завдання. Цілеспрямований розвиток інтелектуальних здібностей дітей до творчості пропонує знання педагогом механізмів побудови загадок, оскільки характер розумових операцій, які належить зробити що відгадує, визначається типом побудови логічного завдання, способом шифровки загадкового предмету, явища в ній [40].

Б. Мандель до змісту інтелектуальної гри відносить:

- конкретні (реальні предмети чи їх зображення);
- символічні (літери, знаки, цифри);
- семантичні (значення слів);
- поведінкові (вчинки іншої людини).

Кінцевий продукт інтелектуальної гри може бути представлений у наступних основних різновидах:

- одиниці об'єкту (знайти літери чи слова, яких не вистачає);
- класи об'єктів (розсортувати, класифікувати предмети);
- відношення (встановити зв'язки між об'єктами);
- системи (виявити правила, організації множини, об'єктів);
- трансформація (змінити та перетворити заданий матеріал);
- імплікація (передбачення результатів у рамках невизначеної ситуації) [60, с. 25].

Згідно цього, Б. Мандель пропонує свою сутнісно-теологічну класифікацію інтелектуальних ігор: вербальні, класифікаційні, комунікативні, системні, трансформаційні, імплікаційні.

Даний тип ігор доцільно використовувати у 5-6 класах, за допомогою загадок перевіряти на скільки учні засвоїли теоретичний матеріал, або просто з метою створення атмосфери невимушеності загадувати загадки або головоломки стосовно теми, що вивчається, на протязі уроку. Інтелектуальні ігри можна використовувати при вивченні будь-якої з тем предмету «Обслуговуюча праця».

Перелічені види ігор мають своє призначення і конкретне застосування. Так, мета дидактичних ігор – формування в учнів умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміньми й навичками учень зможе лише тоді, коли він час виявлятиме до них інтерес, і коли вчитель зумів зацікавити учнів. Необхідно розкрити педагогічні умови застосування ігрових форм навчання на уроках обслуговуючої праці.

Отже, педагогічні ігри, які використовуються у практиці загальноосвітньої школи, спрямовані на активізацію навчально-пізнавальної діяльності учнів, підвищення інтересу до навчання, розвиток інтелектуальних здібностей, накопичення досвіду та профорієнтацію школярів. На жаль, педагогічна та методична література майже не містить ігор, які спрямовані передусім на розвиток творчих здібностей особистості. Тоді як, досліджуючи життєдіяльність школярів, науковці виявили, що в ній завжди присутні ігрові елементи. Всі учні розігрують ігри самі для себе (гра-уява, гра-фантазія), ігри-спілкування (групові фантазії, розіграші, жарти), займаються ігровою діяльністю у вільний час (колекціонування, аматорство у мистецтві, спорті).

Педагоги виділяють три взаємопов'язані сторони гри (ігровий стан, ігрове спілкування, ігрова діяльність), аналіз яких допомагає зрозуміти її суть та можливості педагогічного впливу на неї. Ігровий стан – необхідна ознака гри, що характеризує її з боку специфіки ігрового емоційного відношення

суб'єкта до реальної дійсності у відповідний відрізок часу. Забезпечити ігровий стан допомагають ігрові атрибути, костюми, розпізнавальні рольові знаки, різноманітні прийоми включення дітей у гру та підтримування у ній елементів романтизму, загадковості. На жаль, всі ці прийоми педагоги використовують час від часу, безсистемно. Тому уміння викликати у дітей бажання грати і керувати динамікою психологічних станів у ігровому процесі, як найважливіший аспект педагогічної діяльності, потребує подальшої розробки науковцями.

Ефективність використання ігор на різних етапах уроку різна. Так, під час засвоєння нових знань можливості дидактичної гри значно поступаються традиційним формам навчання. Тому ігрові форми проведення занять частіше використовують для перевірки результатів навчання, формування умінь та навичок.

Визначення місця дидактичної гри у структурі уроку та поєднання елементів гри і навчання залежить від правильного розуміння вчителем функцій дидактичних ігор та їх класифікації (навчальні, контрольні, узагальнюючі), від вміння використовувати їх відповідно до дидактичних завдань уроку.

Організація дидактичних ігор вимагає такого:

- правила повинні бути зрозумілими для всіх учасників;
- треба, щоб зміст вимагав розумової діяльності учнів, активізував їх пізнавальну діяльність;
- дидактичний матеріал, що використовується, має бути зручним;
- облік результатів варто вести у відкритій, зрозумілій формі;
- всі учні повинні бути учасниками гри;
- якщо під час уроку використовують декілька ігор, то чергують легкі і більш складні за змістом;
- ігрова діяльність на уроках має бути раціональною, тобто відповідати почуттю міри;
- слідкувати за мовленням учнів;
- гру обов'язково треба закінчити під час уроку і підвести підсумки.

Тільки у такому випадку вона матиме позитивний результат.

Однією з умов підвищення результативності ігрової діяльності є планомірність її застосування. Дидактичні ігри треба використовувати не тільки на окремих уроках або тільки в позаурочний час, а і у всій системі роботи з дітьми. Це допомагає забезпечити цілеспрямовану заміну діяльності учнів, підтримати інтерес до засвоєння матеріалу, сконцентрувати увагу дітей на виконання пізнавальних дій, загальмувати втому, виробити позитивне ставлення до навчання.

В залежності від матеріалу, що використовується під час дидактичної гри, виділяють: предметні ігри, в яких використовують дидактичні іграшки чи матеріал; настільно-друковані, які базуються на підборі малюнків за принципом схожості або складання цілого з частин; словесні ігри (ігри-вправи, ігри-подорожі).

Формами реалізації ігрових дій можуть бути:

- 1) різноманітні ігрові маніпуляції з предметами чи іграшками – підбір, складання, розкладання, нанизування та ін.;
- 2) “зачин”, який створює у дітей ігровий настрій (казка, пісня, розповідь, поява чарівної іграшки, секретного листа);
- 3) пошук необхідної іграшки, предмета, числа, звука, слова;
- 4) загадування і відгадування загадок;
- 5) виконання відповідної ролі;
- 6) змагання (індивідуальне або колективне);
- 7) особливі ігрові рухи (плескання в долоні, імітація дій, стрибки, проговорювання вголос).

Бажання дітей досягти певної мети, перемогти примушує їх краще сприймати оточуючий світ, спостерігати, досліджувати предмети чи явища, порівнювати їх, знаходити різницю у їх якостях (кольорі, формі, розмірах, матеріалі), обирати та поєднувати в групи предмети, що мають однакові властивості, розрізнити та відтворювати музичні звуки тощо.

У ході гри діти не тільки легко засвоюють знання, а й отримують уявлення про навколишнє середовище. На відміну від звичайних уроків, коли пояснює та навчає педагог, під час дидактичної гри діти навчаються самостійно.

Питання самоконтролю

1. Кого із учених можна назвати «родоначальником» вивчення теорії ігор?
2. Які теорії ігор які є найпоширенішими?
3. Розкрийте різноманітні підходи вчених до визначення природи гри.
4. Яке місце займає гра в житті сучасного школяра?
5. Дайте визначення понять «гра», «педагогічна гра», «дидактична гра», «ділова гра», «сюжетно-рольова гра».
6. Розкрийте класифікацію дидактичних ігор та назвіть критерії, взяті в якості основних для даної класифікації.
7. Опишіть модель класифікації педагогічних ігор.
8. Дайте характеристику структури дидактичної гри в цілому.
9. Виділіть основні компоненти, що складають структуру гри.
10. Конкретизуйте та розкрийте структуру ділової гри.
11. Охарактеризуйте особливості організації й проведення дидактичних ігор на уроках обслуговуючої праці.
12. Які правила дозволяють зробити гру на уроці привабливою справою для школярів?
13. Обґрунтуйте, які ознаки пізнавальної діяльності моделюються у структурі дидактичної гри.
14. Визначте, які функції виконує гра у навчальному процесі загальноосвітньої школи.

РОЗДІЛ II

МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБСЛУГОВУЮЧОЇ ПРАЦІ

2.1 Методика організації дидактичної гри на уроках обслуговуючої праці

Багато вчених, зокрема, О. Леонтьєв, О. Мінський, В. Тьорський, О. Кель, В. Платонов, Л. Занков, Д. Ельконін, С. Рубінштейн, О. Вишневський, по-різному класифікують гру, але те, що впровадженню гри на уроках технології приділялася дуже значна увага, свідчить про те, що існуючі класифікації не розкривають сутності гри в детальному та глибокому її розумінні.

Аналіз проблеми ігрових ситуацій в педагогічній теорії та практиці дозволив сформуванню ряд підходів до класифікації навчальних ігор або ігрових вправ запропонована класифікація є спробою відобразити всі характеристики гри і представити її як ефективний метод навчання на занятті з технології.

Розглянемо різновиди ігрових вправ за ступенем значимості їх на занятті з обслуговуючої праці:

1) за функціями:

- навчальні сприяють розвитку загально навчальних умінь і навичок, таких як пам'ять, увага, сприйняття інформації різної модальності; розвитку навичок з обслуговуючої праці;
- виховні моделюють поведінку в ігрових моделях життєвих ситуацій;
- навчально-виховні – сприяють оволодінню технологією обслуговуючої праці, враховуючи аспект естетичного виховання;
- розважальні – створюють сприятливу атмосферу на заняттях, перетворюючи заняття на захоплюючу подорож;
- комунікативні – об'єднують учнів у єдиний колектив, допомагають встановленню емоційних контактів, сприяють формуванню навичок й умінь спілкування;
- розвиваючи – сприяють гармонійному розвитку особистих якостей для активізації резервних можливостей.

2) за психічним впливом:

- релаксаційні – знімають емоційне напруження, викликане навантаженням на нервову систему під час навчання;
- стимулюючі – стимулюють процеси мислення, запам'ятовування, відтворення дійсності (імітаційні);
- спрямовувальні – спонукають студента до дії на занятті;

3) за дидактичною метою мовлення:

- спрямованні на оволодіння монологічним мовленням, тобто зв'язним безперервним висловлюванням однієї особи, адресованої одному або кільком співрозмовникам;

- спрямовані на оволодіння діалогічним мовленням, тобто сприяють формуванню процесу розмови двох партнерів, який не планують наперед;
- 4) **за ступенем введення заняття:**
- ігрові вправи, які використовуються на початковому етапі заняття. Їх метою є введення учнів до діяльності;
 - ігрові вправи, спрямовані на введення нового матеріалу;
 - ігрові вправи, спрямованні на закріплення нового матеріалу;
 - ігрові вправи, які вимагають вільного використання вже знайомого матеріалу;
 - ігрові вправи для повторення навчального матеріалу;
- 5) **за використанням матеріалу:**
- технологічні – спрямованні на відпрацювання технологічних особливостей декоративно-прикладного мистецтва, враховуючи їх особливості;
- 6) **з відтворення дійсності:**
- навчальні – основні ігрові вправи під час навчального процесу; передають атмосферу на уроці, покликані спонукати учня до активної праці на уроці;
 - ділові – проектують майбутню професійну діяльність (кулінара, будівельника, дизайнера одягу, тощо);
 - рольові – спрямовані на добровільне вживання в роль і використання реплік, слів, які найкраще характеризують цю роль;
 - ігрові вправи-уяви – покликані перенести учня в уявний світ, де він матиме змогу за допомогою іноземної мови відобразити свої почуття;
 - творчо-мистецькі ігрові вправи спрямованні на оволодіння специфічною лексикою мистецтва;
 - ігрові вправи-фантазії – схожі на ігрові вправи – уяви, допомагають учневі за допомогою іноземної мови закінчити ту ситуацію, яка була запропонована викладачем;
- 7) **пізнавальні ігрові вправи:**
- ігрові вправи-знайомства – відбувається перша зустріч учня з матеріалом, під час якої від учня не вимагається його використання;
 - ігрові вправи-дотики – відбувається більш глибоке розуміння матеріалу;
 - ігрові вправи-спроби – спроби використати матеріал, пропустити його крізь себе;
 - глибинні ігрові вправи – вимагають володіння й можливості використання основного й побічного навчального матеріалу;
- 8) **за ініціативою:**
- ігрові вправи, вигадані учнями для відтворення дорослої життєдіяльності;
 - ігрові вправи, вигадані дорослими для дітей;
 - ігрові вправи, вигадані дорослими для себе, для кращого розуміння світу дітей, їх оточенням;

9) за віком учасників ігрових вправ:

- дошкільні – ігрові вправи для дітей дошкільного віку;
- молодшого шкільного віку – ігрові вправи для учнів початкової школи;
- середнього шкільного віку – для учнів середньої школи;
- юнацтва – спрямовані на сприйняття серйозного, складного матеріалу.

Сучасне заняття з обслуговуючої праці немислиме без інтенсивності й потребує від учнів концентрації уваги, напруження сил. Застосування ігрових вправ дає змогу зберегти ентузіазм і високу працездатність до останніх хвилин гри.

Заняття має бути насиченим такими ігровими вправами, які дали б змогу чергувати види діяльності учнів. К. Ушинський писав, що в грі формуються всі сторони душі людської, її розум, її серце, її воля.

Забезпечення необхідних педагогічних умов для розвитку в учнів повноцінних внутрішніх спонук їхнього навчання якраз і складає одне з найважливіших завдань навчальної діяльності.

Навчальна гра або ігрова вправа за своєю природою повністю відповідає вимогам навчальної діяльності й повинна використовуватися на занятті як успішний й вигідний метод навчання.

Ігрова ситуація – це вправа, метою якої являється формування, удосконалення і розвиток навичок і вмінь учнів в різних видах мовної діяльності шляхом багаторазового і різноманітного виконання мовних дій (операцій), які особливо значущі для суб'єкта навчання, оскільки являються мотивованими участю в ігровій діяльності. У ігрових ситуаціях великий методичний потенціал: вони забезпечують мотивацію навчальної діяльності, утворюють емоційну і позитивну атмосферу навчання, сприятливі умови для колективної взаємодії під час виконання ігрових і навчальних завдань [49, с. 29].

Ігрові ситуації, які використовують у навчанні обслуговуючої праці, повинні відповідати дидактичним вимогам, а точніше реалізовувати принципи свідомості, розвиваючого навчання, наочності, тривалості результатів навчання, позитивного емоційного фону, посиленої трудності; загально методичним вимогам, які співвідносяться з методичними принципами інтенсивного вивчення технології, а точніше особистісно-орієнтованого спілкування, особистісно-рольової організації навчального матеріалу і навчального процесу, колективної взаємодії, концентрованості процесу навчання, окремим методичним вимогам, які визначаються кінцевими і проміжними цілями навчання даного виду діяльності або співвідносяться з конкретними завданнями визначеного типу навчання.

Одним з ефективних засобів вирішення проблеми навчання технології, а саме засобом створення мотивів до спілкування, є навчальні ігри або ігрові вправи. *Ігрова вправа* – це особливим чином організоване заняття, яке потребує напруги емоційних та розумових сил. Під час навчальної гри або ігрової вправи всі мають рівний статус. Вона під силу навіть слабким учням. Слабкий в мовній підготовці учень може стати першим у грі: винахідливість та кмітливість стають важливішими за знання предмета. Почуття рівності,

атмосфера захоплення і радості, відчуття того, що завдання під силу – все це дає можливість подолати сором'язливість, що заважає вільно використовувати в діалозі, забезпечує достатній рівень засвоєння того чи іншого навчального матеріалу.

Ігрові ситуації сприяють:

- створенню психологічної готовності дітей до навчальної діяльності;
- забезпеченню природної невимушеної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу;
- тренування учнів у виборі потрібного мовленнєвого варіанту, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мовлення взагалі.

В цю проблему вносить ясність І. Данилович. Під *ігровою ситуацією* ми розуміємо таку вправу, метою якої є формування, вдосконалення та розвиток навичок і вмінь учнів у різних видах діяльності шляхом багаторазового й різноманітного виконання дій, які стають особистісно значущими для суб'єкта навчання, оскільки є вмотивованими участю в ігровій діяльності. Ігрові вправи мають великий методичний потенціал: вони забезпечують мотивацію навчальної діяльності, створюють емоційну та позитивну атмосферу навчання, сприятливі умови для колективної взаємодії під час виконання ігрових та навчальних завдань.

Ігрові вправи, що використовуються у навчанні технології, повинні відповідати дидактичним вимогам:

– реалізувати принципи свідомості, розвиваючого навчання, наочності, тривалості результатів навчання, позитивного емоційного фону, посиленої труднощі;

– загальнометодичним вимогам, що співвідносяться з методичними принципами інтенсивного навчання обслуговуючої праці, а саме особистісно-орієнтовного спілкування, особистісно-рольової організації навчального матеріалу та навчального процесу, колективної взаємодії, концентрованості процесу навчання;

– окремим методичним вимогам, що визначаються та проміжними цілями навчання даного виду мовленнєвої діяльності або співвідносяться з конкретними завданнями певного етапу навчання.

Досліджуючи процес формування навичок вишивання, робота з бісером необхідно висунути ще дві вимоги щодо використання ігрових ситуацій у навчальному процесі: систематичного використання ігрових ситуацій як складової частини загальної системи вправ і комплексного використання ігрових вправ, які реалізуються шляхом поєднання програми розвитку однієї навички з програмою формування інших навичок, коли вправи з різних комплексів можуть успішно застосовуватись на одному уроці, або об'єднуватись в одну вправу як її елементи.

Загально прийнята класифікація ігрових ситуацій на основі ієрархії з восьми обґрунтованих критеріїв. Ці критерії класифікуються:

1) за метою – ігрові вправи для формування мовленнєвих навичок (лексичних, граматичних, слуховимовних, вимовних, орфографічних,

графічних) та ігрові вправи для розвитку мовленнєвих умінь (аудіювання, говоріння в монологічній/діалогічній формі, читання, письма, перекладу);

2) за рівнем комунікативності – комунікативні ігрові вправи, умовно-комунікативні ігрові вправи та некомунікативні ігрові вправи;

3) за спрямованістю навчальної дії та отримання або видачу інформації – рецептивні ігрові вправи, репродуктивні ігрові вправи та продуктивні ігрові вправи;

4) за ступенем керування діями учасників – ігрові вправи з повним керуванням, ігрові вправи з частковим керуванням та ігрові вправи з мінімальним керуванням;

5) за наявністю рольового компонента – ігрові вправи з рольовим компонентом та ігрові вправи без рольового компонента ;

6) за наявністю елемента змагання (на особисту/командну першість) та ігрові вправи без елемента змагання ;

7) з урахуванням рухливості – рухливі та статичні ігрові вправи ;

8) за використанням предметів – ігрові вправи з предметами та ігрові вправи без предметів.

Наявність багатьох критеріїв, що організовані ієрархічно, дозволяє характеризувати будь-яку ігрову вправу з різних сторін, що й буде зроблено далі у прикладах до системи ігрових вправ.

Вивчення питань типології вправ та положень теорії систем (І. Блауберг, Є. Юдін, В. Садовський та ін.), досліджень системного підходу до вирішення методичних проблем (І. Бім, В. Скрипченко та ін.) дозволило розробити систему ігрових вправ, яка становить інтегративну частину загальної системи вправ та методично спирається на наведену загальну класифікацію ігрових вправ.

Таким чином, ігрові вправи, що використовуються систематично, сприяють моделюванню умов реального спілкування у процесі навчання, що, у свою чергу, веде до посилення мотивації щодо вивчення обслуговуючої праці. Ігрові вправи з рольовим компонентом сприяють посиленню мотивації участі учнів у спілкуванні на занятті, підвищують якість знань учнів. Ігрові вправи з елементом змагання забезпечують мотивацію навчальної завдяки участі в ігровій діяльності. Отже, з цього випливає, що ігрова вправа це притаманний учневі вид діяльності, що є для нього способом пізнання оточуючого світу. Як вважають ігрова вправа є найбільш ефективним прийомом навчання, оскільки введення ігрового елемента на уроках англійської мови викликає в учнів інтерес до предмета, сприяє швидкому нового лексичного матеріалу та формуванню загальних навичок в природній для дитини ігровій обстановці. Ігрова вправа робить нелегку працю учня захоплюючою та приносить дитині моральне задоволення.

2.2. Дидактична гра як дієвий засіб розумового розвитку учнів середньої і старшої школи

Гра, як активна основа, є найбільшою природною формою взаємодії між людьми. Вона є невід'ємним атрибутом розвитку особистості на всіх етапах життєдіяльності. Саме в грі особистість розвивається вільно, стрімко і гармонійно. Гра створює невимушену атмосферу співтворчості, безпеки і довіри, формує механізми співробітництва з партнером і змагання із суперником, допомагає їй учасникам зрозуміти себе і виробити адекватні способи поведінки, використовується для зняття психологічних стресів і бар'єрів, для відпочинку і розрядки, для навчання і виховання.

До оволодіння навчально-пізнавальною діяльністю гра визнається як провідна діяльність дитини, тобто така, у контексті якої ефективніше, ніж в інших видах дитячої діяльності, розвиваються всі психічні процеси, відбувається перехід з одного ступеня розвитку на інший. На межі дошкільного та молодшого шкільного віку відбувається зміна провідних видів діяльності – гра заміщується навчанням як новим, продуктивнішим в онтогенетичному розвитку дитини видом діяльності. Це відбувається не миттєво після вступу дитини до школи, а поступово, протягом значного проміжку часу.

Наявність ігрової діяльності в навчально-виховному процесі школи є необхідною умовою для нормального розвитку дітей молодшого шкільного віку. Коли ми вводимо у навчально-виховний процес ігрові елементи, то цим самим стимулюємо пізнавальні можливості учнів. Адже гра, як ніщо інше, дуже захоплює дітей.

Найактуальнішим питанням у сучасній школі є відповідність створеного середовища до розвитку дитини, перетворення середовища і життєвого простору в кожному класі школи на розвивальне середовище. Отже, одним із джерел знань, які отримують молодші учні в школі, соціального досвіду та розвитку є середовище, в якому вони перебувають більшу частину свого часу, тобто на уроках. Тому важливо, щоб це середовище було розвивальним, таким, яке забезпечувало б різні види активності школярів (розумової, фізичної, естетичної, трудової), ставало основою для процесу пізнання, самостійної інтелектуальної діяльності, умовою своєрідної форми самоосвіти та ціннісного ставлення до навчання.

Звичайно, досягти цієї мети шляхом використання лише традиційних форм та методів організації навчальної діяльності неможливо. Вирішенню цієї проблеми значною мірою сприяє впровадження у навчально-виховний процес активних методів навчання, серед яких провідну роль відіграють навчальні ігри та ігрові технології, які дають учням змогу формувати знання шляхом інтенсивної самостійної пізнавальної діяльності й, разом з тим, сприяють розвитку індивідуальних творчих здібностей.

Відомо, що всі діти мають індивідуальні особливості (здібності), що дозволяють, за сприятливих умов, більш успішно оволодіти тією чи іншою

діяльністю, розв'язати певні завдання Вони розвиваються протягом всього життя особистості.

Розвиток – зміна, що являє собою перехід від простого до складного, від нижчого до вищого, в якому поступове накопичення кількісних змін веде до якісних змін. Це процес оновлення, народження нового і відмирання старого [88, с.322].

С. Рубінштейн відмічав, що розвиток людини, на відміну від накопичення досвіду, оволодіння знаннями, вміннями та навичками – це й є розвиток її здібностей, а розвиток здібностей людини – це й є те, що уявляє собою розвиток як такий, на відміну від накопичення знань, умінь і навичок... [93].

Педагогічний словник пояснює, що «розвиток особистості – процес формування особистості як соціальної якості індивіда в результаті його соціалізації і виховання. Маючи природні анатомо-фізіологічні передумови до становлення особистості, дитина в процесі соціалізації вступає у взаємодію з навколишнім світом, оволодіваючи досягненнями людства. Оволодіння дійсністю у дитини реалізується в її діяльності за допомогою дорослих, тим самим процес виховання є провідним у розвитку її особистості» [22, с.289].

Отже, розвиток особистості – це зміни і вдосконалення фізичних та духовних сил, що відбуваються в процесі становлення індивідуума.

Як бачимо, розвиток здібностей дитини складний процес, що протікає іманентно, з середини, без наявності внутрішніх передумов для цього та зовнішнього впливу педагогів. Цей процес можна прискорити в ході виховання. Розвиток має бути повноправним компонентом навчально-виховного процесу загальноосвітньої школи, бо головною ідеєю відродження нашого суспільства є розкріпачення його творчого потенціалу і вихід на новий, вищий щабель економічного і соціального розвитку. Втілення цієї ідеї у життя значною мірою залежить від організації педагогічного процесу у школі.

Ш. Амонашвілі зазначає, що розвиток відбувається в ході подолання труднощів. Це закон Природи. Тому завданням педагогів є організація такого процесу навчання, у якому учням було б необхідно постійно переборювати перешкоди, але останні мають узгоджуватися з індивідуальними можливостями дітей.

Відомо, що на основі ігрової діяльності у дитини формується ряд психологічних новоутворень. Це уява і символічна функція свідомості, які дозволяють дитині здійснювати у своїх діях перенос якостей одних предметів на інші. На цій основі у дитині формується орієнтація на загальний смисл і характер людських стосунків. Дитина виділяє особливу роль цих відносин, яка надає відповідне значення тому чи іншому вчинку або дії окремої людини. Разом з цим дитина починає орієнтуватися у власних переживаннях, узагальнювати їх. На цій основі можуть бути сформовані навички їх культурного вираження, що дозволяє дитині ефективно діяти, як самотійно, так і у колективі.

2.3. Основи впровадження ігрових технологій на уроках обслуговуючої праці

Нові педагогічні технології, сучасні методи та форми навчання спрямовані на вирішення надзвичайно важливого завдання, зумовленого стрімким розвитком науково-технічного прогресу: створити щонайкращі умови для опанування учнями умінь і навичок, необхідних для саморозвитку особистості, атмосфери співпраці, взаємодії, взаємонавчання.

Серед науковців, які займаються впровадженням освітніх технологій у навчальний процес можна виділити З. Абасова, В. Безпалько, М. Ветрякову, А. Гіна, І. Дичківську, М. Кларіна, Г. Ксензову, І. Носаченко, О. Пехоту, О. Пометун, О. Савченко, А. Факторович, Л. Шрагіна, В. Юдіна та ін.

Значна кількість досліджень, пов'язаних з розробкою, організацією та проведенням навчальних ігор та впровадженням ігрових технологій, свідчить про великі можливості такого виду навчання та підвищення ефективності навчально-виховного процесу у початковій школі (А. Артемов, Л. Байкова, О. Булигіна, А. Вербицький, О. Жорник, Р. Осадчук, П. Підкасистий, В. Платов, А. Салюк, В. Семенов, Б. Сіркович, С. Янковська) та інші.

Існує значна кількість розроблених технологій навчання, що застосовуються у практиці роботи новітньої школи. Сучасний педагог має бути готовим до організації різних видів діяльності учнів, оскільки життєвий шлях особистості тісно переплітається з діяльністю. Діяльність – це активність людини, спрямована на досягнення свідомо визначених цілей, пов'язаних із задоволенням потреб та інтересів. Діяльність формує і змінює її саму, її волю, характер, здібності. Психологія та педагогіка обґрунтовують три основних види діяльності – ігрову, навчальну, трудову, які характеризуються гармонійним взаємодоповненням, взаємопроникненням та взаємоіснуванням.

На сучасному етапі розвитку педагогічної науки значну увагу розвитку ігрових технологій знаходимо в працях Ф. Архипенко, Т. Бондаренко, О. Дон, О. Жорник, Л. Кондрашової, Н. Кудикіної, Г. Селевко, Д. Чернилевського та інших.

На думку педагогів (О. Булигіної [9], О. Жорник [34-35], А. Саюк [98], Г. Селевко [99]), використання ігрових технологій на уроках у школі відповідає самим природним потребам дитини, адже саме за своєю природою гра – це найвластивіша форма життєдіяльності дітей.

Аналіз досліджень дозволив визначити *ігрову технологію навчання* як систему взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів, спрямованих на досягнення дидактичного результату, що планується. Психолого-дидактичними засобами реалізації ігрового підходу до організації навчання є розвиток творчого мислення, формування досвіду і інструментарію навчально-ігрової діяльності, рольове моделювання, пошук і з'ясування особистісного змісту.

Г. Селевко підтверджує, що у шкільному віці «ігрова технологія

будується як цілісне утворення, що охоплює окрему частину навчального процесу і об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем» [100, с.27]. У неї послідовно включаються ігри та вправи, що формують вміння виділяти основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, спів ставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за визначеними ознаками; групи ігор, у процесі яких в учнів розвиваються реальні уявлення від нереальним; групи ігор, що виховують вміння володіти собою, швидкість реакції на слово, фонетичний слух. Г. Селевко наголошує, що складання ігрових технологій з окремих ігор та елементів – завдання кожного вчителя [100, с.27].

Д. Чернілевський розглядаючи гру з позиції навчальної діяльності як складну педагогічну технологію, навчальна гра представляє собою специфічний спосіб управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів [113, с. 183]. Він наголошує, що «сутність дидактичної гри як засобу навчання складається з її можливості служити цілям навчання і виховання, а також тому, що вона переводить вказані цілі у реальні результати» [113, с. 183].

Впровадження ігрових технологій дозволяє розкрити особистісний потенціал учнів: кожний учасник може продіагностувати свої власні можливості окремо і у спільній діяльності з іншими учасниками. «Учні становляться творцями не тільки ігрових ситуацій, але й «творцями» власної особистості [113, с. 184].

На думку Д. Чернілевського, гра може розглядатися і як технологія групової психотерапії, тому що на учасника гри здійснює ефективний вплив атмосфера групи. Групового співробітництва і підтримки. Він вчиться переборювати психологічні бар'єри у спілкуванні з різними людьми, удосконалювати якості своєї особистості: усувати ті з них, які заважають ефективному виконанню функцій особистості, наприклад замкнутість, нестриманість тощо. Вчитель повинен допомогти учневі стати у грі тим, ким він може стати, показати йому його найкращі риси характеру, що можуть розкритися у динаміці спілкування [113, с. 184].

О. Булигіна, розглядаючи ігрові технології спирається на когнітивний та гуманістичний підходи до навчальної діяльності учнів [9, с. 2].

Прибічники когнітивного підходу вважають найголовнішим у навчанні розвиток мислення та пам'яті учнів, інтелектуальних умінь, наприклад: абстрагування, аналіз, синтез, класифікація, узагальнення, оцінювання, теоретичні міркування, тобто такі, що дають можливість розв'язувати висунуту проблему.

Послідовники гуманістичного підходу спираються на «Я-концепцію» і відстоюють право учнів самостійно обирати мету, формувати власні проблеми, заглибитись у суб'єктивний досвід та прогнозувати його наслідки.

Звідси беруть початок ідеї «активного навчання», «безпосереднього досвіду», «персоналізації знань», «права учня на турботу та увагу». Згідно з таким підходом, змінюється зміст навчання; програма складається відповідно до потреб та інтересів учнів; навчальний процес структурується на солідарній основі; учитель виконує роль консультанта та джерела знань, а не

контролера; бали виставляються тільки за бажанням учнів; постійно існує вибір пізнавальної альтернативи, а сутність навчання полягає у накопиченні суб'єктивного досвіду.

О. Булигіна навчальну технологію трактує як «цілісний алгоритм організації ефективного засвоєння знань, умінь і навичок, що характеризується оптимальною комбінацією основних навчальних компонентів (зміст, прийоми і методи, форми і засоби) із урахуванням вимог наукової організації праці, збереження і зміцнення здоров'я суб'єктів навчання: вона забезпечує досягнення запланованих навчально-виховних результатів» [9, с. 3]. Відповідно, ігрові технології орієнтують освітню практику на розповсюдження різноманітних форм безпосереднього, а не формалізованого, спілкування учнів між собою та вчителем у навчально-виховному процесі. Відтак серед сучасних педагогічних технологій перевагу віддає тим, що тією чи іншою мірою містять у собі ігрові елементи навчання [9, с. 5].

Розповсюдження ігрових технологій вимагає розробки такої концепції, яка б могла стати основою для проектування нових дидактичних ігор і одночасно давати пояснення особливостей гри як особливого виду навчально-ігрової діяльності.

Ігрова технологія, на думку А. Прутченкова, може, як показує практика, перерости власні рамки, піднятися у своєму статусі, стати методикою, якщо задачі, які вона вирішує, виявляються визначальними для сфери її діяльності. Технологія ігрової діяльності, у розумінні А. Прутченкова представляє собою відповідну послідовність дій, операцій по вибору, розробці, підготовці ігор, включенню дітей в ігрову діяльність, здійснення власне гри, підведення підсумків [86, с. 125-126].

Ігрова технологія значно відрізняється від інших методів навчання тим, що дозволяє учневі бути особисто причасним до функціонування системи, що вивчається, діє можливість прожити деякий час у близьких до реальності умовах.

О. Ковшар наголошує, що технологія ігрового навчання передбачає створення ігрової атмосфери з певними конкретними завданнями; визначення цілей і мотивації для учнів; опис технології гри; хід гри, оцінку діяльності та аналіз знань, вмінь, можливостей і дій учасників гри [47, с.263].

Дослідниця констатує, що ігрові технології навчання характеризуються і специфікою у структуруванні навчальної інформації, яке відображає:

- а) логіку результатів пізнання;
- б) типологію розпізнавання вивчаючих явищ, їх упорядкування та систематизацію;
- в) усвідомлення сутності явищ;
- г) перетворення явищ з одного етапу в інший [47, с. 263].

Отже, виконавши аналіз психолого-педагогічної літератури, ігрові технології навчання ми визначаємо як систему взаємопов'язаних елементів, які представляють собою комплекс вибіркового використання складових, де взаємодія та взаємовідносини набувають характеру взаємодії компонентів,

спрямованих на досягнення планує мого дидактичного матеріалу.

Характерною особливістю уроку з дидактичною грою є включення гри в його конструкцію як один із структурних елементів уроку. Існують певні вимоги до організації дидактичних ігор.

1. Гра – форма діяльності учнів, в якій усвідомлюється навколишній світ, відкривається простір для особистої активності і творчості.

2. Гра має бути побудована на інтересі, учасники повинні отримувати задоволення від гри.

3. Обов'язковий елемент змагання між учасниками гри [30, с. 19].

Вимоги до підбору ігор наступні.

1. Ігри повинні відповідати певним навчально-виховним завданням, програмним вимогам до знань, умінь, навикам, вимогам стандарту.

2. Ігри повинні відповідати що вивчається матеріалу і будуватися з врахуванням підготовленості учнів і їх психологічних особливостей.

3. Ігри повинні базуватися на певному дидактичному матеріалі і методиці його вживання [30, с. 19].

При використанні ігрових технологій на уроках необхідне дотримання наступних умов:

1) відповідність гри навчальній, виховній та розвиваючій меті уроку;

2) доступність для учнів даного віку;

3) помірність у використанні ігор на уроках [100, с. 55].

Ігрові технології займають важливе місце в навчально-виховному процесі, оскільки не лише сприяють вихованню пізнавальних інтересів і активізації діяльності що вчаться, але і виконують ряд інших функцій:

1) правильно організована з врахуванням специфіки матеріалу гра тренує пам'ять, допомагає учням сформувати вміння і навички;

2) гра стимулює розумову діяльність учнів, розвиває увагу і пізнавальний інтерес до предмету;

3) гра – один з прийомів подолання пасивності учнів;

4) у складі команди кожен учень несе відповідальність за весь колектив, кожен зацікавлений в кращому результаті своєї команди, кожен прагне щонайшвидше і успішніше впоратися із завданням. Таким чином, змагання сприяє посиленню працездатності учнів.

Отже, технологія ігрової діяльності – це система, що контролюється, оскільки процедура гри готується і коригується вчителем. Гра в навчанні – це спосіб зробити серйозну роботу цікавою, а зовсім не спосіб звільнити учня від неї. Гра розвиває психологічну гнучкість, розкутість, комунікабельність, емоційно-вольовий вплив.

Особливого значення ігрові технології набувають на уроках трудового навчання, так як на думку більшості вчених гра на уроці сприяє розвитку творчих здібностей учнів, розвиває естетичний смак, формує вміння та навички, дозволяє закріпити на практиці здобуті знання.

2.4. Методика розробки і проведення ігрових уроків обслуговуючої праці

Гра – найактивніша форма людської діяльності. гнучка система навчальних ігор дозволяє навчатися з цікавістю, а від можливості вибору ігор цей інтерес тільки зростає. Ця модель навчання, в порівнянні з традиційною, перспективніша. Гра, що проводиться по схемі учень-вчитель-учень, дозволяє учням самостійно обирати свій шлях розвитку, можливо, роблячи це несвідомо, інтуїтивно, а вчитель виконує роль каталізатора. Його вміння і знання допомагають учням розвиватися швидше.

Уроки за ігровою методикою істотно підвищують інтерес учнів до предмету, дозволяють їм краще запам'ятати формулювання, визначення, «розкріпають» учня, його мислення.

До ігрових форм уроку належать рольові, імітаційні, ділові та інші ігри. У кожній з цих ігор учні виступають в різних ролях. Ігрові форми відрізняються тим, що процес навчання максимально наближений до практичної діяльності. Погодившись з характером та інтересами своєї ролі, учні повинні ухвалювати практичні рішення. Найчастіше їм доводиться грати свою роль в конфліктній ситуації, закладеній в зміст гри. Рішення в багатьох іграх приймаються колективно, що розвиває мислення учнів, їх комунікативні здібності. В процесі гри виникає певний емоційний настрій, активізуючи навчальний процес. Навчальні ігри застосовуються для розвитку умінь використовувати одержані знання з практики. Це складна форма навчальної діяльності, що вимагає великої підготовки і чималих витрат часу.

Основні особливості навчальних ігор на уроках обслуговуючої праці:

- моделювання певних видів практичної діяльності;
- моделювання умов, в яких протікає діяльність;
- наявність ролей, їх розподіл між учасниками гри;
- відмінність ролевих цілей учасників гри;
- взаємодія учасників, які виконують ті або інші ролі;
- наявність загальної мети у всього ігрового колективу;
- групове або індивідуальне оцінювання діяльності учасників гри.

Процес гри дозволяє формувати якості активного учасника ігрового процесу, вчитися знаходити і ухвалювати рішення; розвивати здібності, які можуть бути виявлені в інших умовах і ситуаціях; вчитися змагальності, неординарності поведінки, умінню адаптуватися в умовах, що змінюються, заданих грою; вчитися умінню спілкуватися, встановленню контактів; одержувати задоволення від спілкування з партнерами, вчитися створювати особливе емоційне середовище, привабливе для учнів.

Ігрові форми проведення занять можна використовувати як протягом всього уроку, так і під час різних його етапів. Так на етапі активізації опорних знань пропонуємо застосувати такі ігри: «Змагання з викреслювання», «Визнач на дотик», «Секрети творчості», «Конструктор» та ін.; при вивченні нового матеріалу – «Чарівна скринька», «Чарівні перестановки», «Телеміст», «Силует», «Модельєр» та ін.; при повторенні та

закріпленні вивченого на уроці – «Спитай та відгадай», «Естафета», «Маю смак», «Створи настрої», «Гармонія», «Творю красу» та ін.; з метою перевірки знань учнів – кросворд, «Будь провідником», «Стіл замовлень», «Збери сім'ю», «Аукціон», картки-завдання та ін.

Відповідно й ігри використовують для учнів п'ятого класу переважно такі, які вимагають індивідуального виконання ігрових завдань: «Знайди за описом», «Мозаїка», «Склади орнамент» тощо. Для учнів дев'ятого класу краще застосовувати колективні ігри, тобто такі, у яких приймає участь значна кількість школярів або навіть всі. Це важливо тому, що у підлітковому віці проблема самореалізації особистості, визнання її членами колективу набуває помітної гостроти й актуальності.

Учням старших класів можуть бути запропоновані такі ігри, як: «Захист професії», «Ательє мод», «Відкриття магазину», «Агентство моделей» тощо, бо в них задіяні всі учні класу. Так, наприклад, між учасниками гри «Ательє мод» розподіляються ролі директора, приймальниці, закрійника, кравця, а решта школярів виконує ролі замовників. У грі «Агентство моделей» серед учнів обираються коментатор і манекенниці, а всі інші – гості. Тобто, учасниками ігор є всі учні класу.

Для повноцінного розвитку особистості необхідно використовувати і інтелектуальні, і творчі, і індивідуальні, і колективні ігри. Процес розвитку творчих здібностей учнів вимагає застосування комплексу ігор, який складається з взаємопов'язаних елементів, що утворюють цілісність і єдність. При цьому виходять з таких положень:

- комплекс ігор повинен поєднувати різні їх види;
- ігри треба використовувати в порядку їх ускладнення (збільшення обсягу навчально-пізнавальних завдань, поступова заміна репродуктивних завдань частково-пошуковими, пошуковими і творчими);
- при розробці комплексу ігор слід враховувати специфіку предмету «Технології», його окремих розділів і тем;
- слід органічно поєднувати традиційні методи навчання і використання комплексу навчальних ігор [103, с. 61-62].

Н. Слюсаренко пропонує:

- застосування комплексу ігор на уроках обслуговуючої праці;
- приклади ігор.

Таблиця 2.

Застосування комплексу ігор на уроках обслуговуючої праці

Тема програми або етап уроку	Гра, що використовується
5 клас	
Вступний урок	Трудівник та ледар
Поняття про кулінарію. Культура харчування. Обґрунтування режиму харчування	Впізнай професію
Приготування бутербродів.	Змагання з викреслювання

Тема програми або етап уроку	Гра, що використовується
Приготування гарячих напоїв.	Хто швидше
Рукоділля. Елементи матеріалознавства.	І хороша, і погана
Ручні шви. Українська народна вишивка.	Що в кулаці?
В'язання гачком.	Чарівна скринька
Виготовлення сувенірів.	Зроби краще, Господиня
Будова, принцип роботи швейної машини.	Індивідуальний кросворд, гра-мандрівка «Пригоди Допитливої Варвари»
Призначення і прийоми виконання машинних швів	Збери сім'ю, Аукціон
Розкроювання виробу.	Асоціації
Пошиття швейного виробу.	Розклади послідовно
6 клас	
Рукоділля. Елементи матеріалознавства.	Хто швидше, Відгадай
Ручні шви. Українська народна вишивка.	Мозаїка
Виготовлення сувенірів.	Господиня
В'язання спицями.	Чарівна скринька
Призначення і прийоми виконання машинних швів.	Збери сім'ю, Аукціон
Конструювання та моделювання виробу. Мірки для побудови креслення виробу та їх умовні позначення.	Склади речення, Спитай та відгадай, Тренуй пам'ять, Намалюй за описом,
Послідовність побудови креслення і виготовлення викрійки.	Будь провідником
Розкроювання виробів	Опиши, Загадковий пакунок
Пошиття та оздоблення швейного виробу	Розклади послідовно, (варіант «Знайди помилку»), Найкраща швачка
Електротехнічні роботи. Поняття про вироблення, передачу і перетворення електричної енергії.	Символ професії
7 клас	
Рукоділля. Елементи матеріалознавства	Чарівні перестановки, Хто швидше?, Що це?, Телеміст
Ручні шви. Українська народна вишивка	Склади орнамент
Виготовлення сувенірів	Господиня
Робота на швейній машині. Неполадки в роботі на швейній машині	Склади слово
Призначення і прийоми виконання машинних швів	Збери сім'ю, Аукціон

Правила та прийоми зняття мірок та їх записування.	Склади речення
Побудова креслення	Естафета
Послідовність побудови викрійки	Будь провідником
Моделювання поясного виробу.	Згадаймо геометрію, Опиши, Намалюй за описом, Домалюй фасон.
Технологія розкрою виробу	Загадковий пакунок
Пошиття швейного виробу.	Розклади послідовно (варіант «Допиши два рядки»), Кросворд, Спитай та відгадай, Знайди різницю
Сільськогосподарська праця.	Склади
8 клас	
Значення швейного виробництва в житті людини	Прийом на роботу, Захист професії
Загальні відомості про одяг	Прямокутне королівство
Призначення і прийоми виконання машинних швів.	Збери сім'ю, Склади характеристику
Елементи матеріалознавства.	Логічні кубики, Хто швидше?, Учись учитися
Конструювання та моделювання деталей одягу	Силует, Що на що схоже, Думай і твори, Домалюй фасон
Урахування особливостей фігури людини при конструюванні та моделюванні виробів	Створи настрої, Бенефіс
Основи композиції одягу.	Гармонія, Стіл замовлень
Розрахунок витрат матеріалів.	Модельєр
Розкроювання плечового виробу.	Визнач на дотик
Обробка виробу після примірки.	Найкраща швачка
Види кишень, технологія їх обробки	Знайди різницю
Обробка петель та пришивання гудзиків.	Перевір себе
Перевірка якості готових виробів.	Засідання художньої ради
Оздоблення швейних виробів.	Склади орнамент
Дизайн одягу.	Новорічна казка
9 клас	
Загальні відомості про одяг	Твоя творча уява
Будова та принцип роботи універсальної швейної машини промислової	Індивідуальний кросворд
Спеціалізоване швейне обладнання	Склади характеристику

Елементи матеріалознавства	Уявимо що ..., Учись учитися
Конструювання та моделювання плечових виробів. Конструктивні лінії.	Творюю красу
Побудова креслень комірив.	Перевір себе

Підготовка і проведення уроку в ігровій формі.

Підготовка і проведення уроку в будь-якій нетрадиційній формі складається з чотирьох етапів:

- I. Задум.
- II. Організація.
- III. Проведення.
- IV. Аналіз.

Задум. Це найскладніший і відповідальніший етап. Він включає наступні складові: визначення тимчасових рамок; визначення теми уроку; визначення типу уроку; вибір класу; вибір нетрадиційної форми уроку; вибір форм навчальної роботи.

Визначення тимчасових рамок. На цьому етапі слід визначити: час проведення нетрадиційного уроку; час підготовки. По-перше, чи буде це окремий урок (45 хвилин), спарений (1,5 години). Або, можливо, це буде серія уроків, проведених протягом декількох днів.

По-друге, час підготовки може займати від декількох днів до місяця. Це залежить від: вибраної форми; мети уроку; умілого розподілу обов'язків між вчителем і учнями.

На підготовку таких нетрадиційних уроків, як семінар, урок-консультація, захист оцінки, лекція-парадокс вистачає декілька днів, а на розробку рольової гри або інтегрованого уроку – місяць.

Для більшості нетрадиційних форм уроку середній час підготовки – від двох тижнів до місяця.

Якщо мета уроку – перевірити знання і уміння учнів виконувати завдання по вивченій темі, то основні зусилля будуть направлені на підбір відповідних завдань і вправ, що займає небагато часу. А якщо мета уроку – розширити уяву школярів по вивченій темі, показати зв'язок технології з іншими галузями людських досягнень, то багато часу витрачається на пошук, аналіз необхідного матеріалу, зокрема, на роботу з додатковою літературою.

Визначення теми уроку. Вибір вчителя не обмежений. Це може бути введення в нову навчальну тему, оглядову, узагальнення і систематизації знань, вживання знань і умінь, перевірки і корекції знань і умінь або одна з нових тем програми. Проте, спершу необхідно визначити: чи вигідно витрачати досить багато сил і часу на підготовку нетрадиційного уроку по темі, що носить прикладний характер.

Визначення типу уроку. Нетрадиційні форми пристосовані до всіх типів уроку. Цікавішою є проблема впливу типу уроку на вибір конкретної

нетрадиційної форми. Для успішного вирішення цієї проблеми треба мати певний досвід роботи з різними нетрадиційними формами уроку.

Вибір класу. Вибір класу, в якому буде проведений нетрадиційний урок, визначається його здібностями: профілем, рівнем знань, працездатністю, організованістю тощо. У одному класі вчителю легше і цікаво працювати, реалізуючи власні можливості, апробуючи нові ідеї і задуми, творчо підходити до своєї праці. У такому класі можна проводити уроки в будь-якій нетрадиційній формі.

У іншому (по рівню підготовленості) класі – використання нетрадиційних форм уроку не лише сприятиме поліпшенню в учнів інтересу до предмету, але дозволить вчителю успішно вирішувати ряд навчальних і виховних завдань.

Вибір форми уроку. Вибір нетрадиційної форми уроку залежить від декількох чинників, основними з яких є: специфіка предмету і класу; характеристика теми (матеріалу); вікові особливості учнів.

На практиці доцільно поступати таким чином: спочатку визначити тему і тип уроку, вибрати клас, а потім, спираючись на перераховані чинники, вибрати конкретну нетрадиційну форму.

Вибір форм навчальної роботи. При виборі форм навчальної роботи на уроці слід враховувати два головні чинники: особливості і можливості вказаної форми уроку; характеристики класу, у тому числі, форми навчальної роботи – індивідуальна, колективна, фронтальна.

На багатьох нетрадиційних уроках доцільно використовувати активні форми роботи (зокрема, групову і рольову), якими школярі особливо не розбещені. Вони мають певні переваги перед індивідуальною і фронтальною формами і вирішують не лише навчальні, але і виховні завдання уроку.

Організація. Цей етап в підготовці нетрадиційного уроку складається:

- розподіл обов'язків (між вчителем і учнями);
- написання сценарію уроку (з вказівкою конкретних цілей);
- підбір завдань і критеріїв їх оцінки, методів уроку і засобів навчання;
- розробка критеріїв оцінки діяльності учнів.

Розподіл обов'язків. У розробці і підготовці нетрадиційного уроку можуть брати участь: вчитель (група вчителів) – він пише сценарій уроку, збирає завдання, критерії оцінки знань і діяльності учнів; розподіляє ролі між учнями і так далі; вчитель і група учнів – ту ж роботу, що і в першому випадку, виконують і нечисленна група учнів, склад якої визначається, як правило, вчителем залежно від мети й обраної форми уроку, індивідуальних особливостей учнів; вчитель і клас – в цьому випадку до уроку готується весь клас. Заздалегідь оголошується тема уроку, поділяються ролі і завдання між учнями. Підготовка може йти як індивідуальна, так і груповою, залежно від того, яку форму навчальної роботи передбачає майбутній урок. У першому випадку вчитель дає кожному учневі індивідуальне завдання, здійснюючи таким чином диференціальний підхід в навчанні.

Окремі учні можуть отримати, наприклад, завдання: підготувати виступ по темі, демонстрацію дослідів і тому подібне. При груповій підготовці доцільно давати групам різні завдання: для учнів однорівневої групи – завдання однакової складності (різні або схожі по формулюванню), для учнів різнорівневої групи завдання підбирає сам вчитель (диференційовано). Наприклад, якщо на узагальнюючому уроці необхідно повторити теорію, то одна з груп займеться відбором і опрацюванням теоретичного матеріалу. Якщо треба вирішувати завдання, то можна кожній з груп, що залишилися, дати набір завдань, і якщо є можливість, то запропонувати таким, більш інтелектуальним, придумати і оформити картки з завданнями для інших груп, забезпечивши завдання рішеннями і відповідями для подальшої перевірки. У кожній групі можна призначити або обрати капітана (як правило, з числа більш успішних учнів), який відповідає за підготовку товаришів і контролює їх роботу на даному етапі.

А що ж вчитель? Він виступає на цьому етапі в ролі консультанта для учнів, і займається організацією уроку. Учні. Детальний розподіл обов'язків допускається у старших класах при проведенні таких нетрадиційних уроків, як конференція, семінар, «учень в ролі вчителя», захист оцінки (проекту, ідеї) і так далі. При цьому учні можуть провести цілком урок замість вчителя (прочитати лекцію, представити підготовлені доповіді, прийняти залік у однокласників), який є їх помічником і консультантом.

Розробка сценарію уроку. Продумування сценарію, мабуть, найвідповідальніший і найважчий етап при підготовці нетрадиційного уроку. Його можуть писати: вчитель (група вчителів); вчитель спільно з групою учнів. Можливо, основна робота із створення сценарію ляже на плечі найбільш активних, творчо мислячих, талановитих учнів. Сценарій повинен відображати наступні моменти:

- детальний план уроку (з вказівкою мети уроку);
- інструкції по проведенню кожного етапу уроку;
- список ролей учасників (ролі відразу розподіляються між учнями) і реквізиту;
- підбір питань, вправ, завдань із рішеннями, критерії їх оцінки;
- критерії оцінки діяльності учнів;
- питання для аналізу уроку.

Підбір завдань. Підбір завдань для нетрадиційного уроку (якщо обрана форма уроку передбачає їх виконання) може робити вчитель постійно або спільно з учнями (наприклад, коли вони готують завдання один для одного). Необхідно встановити вимоги до практичних і творчих завдань:

1. Завдання мають бути цікавими (формою, змістом, сюжетом тощо; за способом рішення або несподіваним результатом); вони повинні розвивати логіку, кмітливість, образне мислення тощо.

2. Завдання повинні відрізнятися рівнем складності (для одного уроку), мати декілька способів рішення (і відповідей).

3. Завдання слід підбирати цікаві, навчальні, такі, що мають практичну значущість і наочний зміст.

4. Завдання мають бути сформульовані так, щоб їх виконання було неможливим без якісного знання теоретичного матеріалу.

5. При повторенні (узагальнюючий урок), коли є можливість істотно урізноманітнити список завдань, корисно давати таким учням завдання: «знайди помилку» або завдання, що провокують помилку.

6. Завдання мають бути безпосередньо пов'язані з вивченою темою, сприяти засвоєнню, закріпленню, вдосконаленню отриманих умінь і навичок.

7. Вирішення завдань по можливості мають бути прості, доступні і легко виконуваними основною масою учнів. Існує багато літератури, звідки можна підбирати відповідні завдання. У підбірку можуть бути включені наступні типи завдань: ребуси, головоломки, кросворди, завдання на розрізання і перегин фігур, вправи з шматком паперу, завдання, що вирішуються «від кінця до початку» та інші. Окрім завдань можна використовувати ігри і створювати на уроці ігрові ситуації.

8. Об'єм завдань, рівень їх складності, кількість завдань для кожного рівня (або групи) – все це залежить від часу проведення уроку, характеристик і часу (наприклад, темпу роботи), індивідуальних особливостей учнів та інших чинників.

Методика оцінки на уроці. Критерії оцінки роботи учнів вробляються вчителем (можливо, разом з учнями) заздалегідь і оголошуються до або на початку уроку.

Оцінюватися можуть всі учні або лише деякі з них (це залежить від активності на уроці, мети уроку, специфіки обраної нетрадиційної форми).

Критерії оцінки можуть бути різні при різних видах роботи, формах навчальної роботи.

Групова робота оцінюється по-різному: може оцінюватися кожен член групи, робота всієї групи, (учні отримують однакові оцінки) або ж на групу виділяється певне число «12», «9», «6», і учні самі «розподіляють» їх між собою (обговорення в групах).

Підсумкова оцінка зазвичай складається з оцінки за роботу на підготовчому етапі (якщо така проводилася) і оцінки, «отриманої» безпосередньо на уроці.

Виставляють оцінку: вчитель; вчитель і капітан (при груповій роботі); учні (при індивідуальній формі роботи, коли учні аналізують виступи однокласників; або при груповій роботі – після обговорення роботи кожного члена групи).

Аналіз. Завершальним етапом проведення нетрадиційного уроку є його аналіз. Аналіз – це оцінка уроку, відповіді на питання: що вийшло, а що ні; у чому причини невдач, оцінка всієї виконаної роботи; погляд «назад», що допомагає робити висновки на майбутнє, необхідно звернути увагу на наступні важливі моменти:

Проводити аналіз уроку можна в різних формах: усне «сонечко», тобто коли учні сідають по-колу і по черзі висловлюють свої враження, побажання,

зауваження і т.д.; усно вибірково (наприклад, один з членів групи висловлює думку групи про урок); письмово (наприклад, у формі анкетування).

Аналіз уроку можна проводити відразу після уроку («по гарячим слідам»), або деякий час опісля (через декілька днів або через місяць), аби перевірити: що залишилося в пам'яті); за бажанням можна проводити подвійний аналіз (в різний час).

Аналіз нетрадиційного уроку повинен відбуватися як на рівні класу, так і на педагогічному рівні, для чого на урок можуть бути запрошені інші вчителі.

Отже, для успішної підготовки нетрадиційного уроку і його проведення вчитель повинен володіти рядом особових якостей і відповідати деяким вимогам, основними з яких є: знання предмету і методики; творчий підхід до роботи, винахідливість; усвідомлене відношення до використання нетрадиційних форм уроку в навчальному процесі; облік власного характеру і темпераменту.

Відзначимо, що дуже часте звернення до подібних форм організації навчального процесу недоцільно, оскільки нетрадиційне може швидко стати традиційним, що кінець кінцем приведе до падіння в учнів інтересу до предмету і навчання.

2.5. Ігрові ситуації, які застосовуються на уроках обслуговуючої праці

Складність і неоднозначність процесів, що відбуваються сьогодні в українському суспільстві, вимагають від вчителя, окрім професіоналізму у вихованні, навчанні і розвитку молоді, ціннісного самовизначення, реалізації в педагогічній діяльності демократичних і гуманістичних принципів, високої культури, здатності до творчості.

У Національній доктрині розвитку освіти в Україні в третьому тисячолітті, яка визначає основні напрями і стратегічні завдання реформування і модернізації вітчизняної системи освіти, наголошується, що головною запорукою успішного виконання місії вчителя стає якість його підготовки до професійної діяльності, здібність до саморозвитку, самореалізації та продуктивної творчої діяльності. Поступовий рух України до європейської спільноти до цих завдань додає нові, що пов'язані з процесами глобалізації і європейської інтеграції в освіті [70].

Розглянемо поняття «ситуація». У тлумачному словнику під ситуацією варто розуміти сукупність обставин, якість положення, що викликають обстановку [104]. Б. Лихачов у своєму курсі лекцій визначив ігрову ситуацію основною кліткою педагогічного процесу. Використання педагогом змісту, форм і методів вихованої роботи автоматично не гарантує високої якості виховання і навчання. Ефект виникає у випадку творчого створення вихователем педагогічних ситуацій, із системи яких і утворюється педагогічний процес. Педагогічна ситуація виникає тільки в результаті

цілеспрямованої, змістовної, зацікавленої взаємодії педагога і дітей, дітей один з одним, дитини з явищами навколишнього світу.

Як відзначають Н. Бордовська й А. Реан «ігрова педагогічна ситуація визначає комплекс умов, при яких зважується педагогічна задача» [7, с. 16] і приводять наступну класифікацію [7, с. 232]: ситуації стимулювання; ситуації вибору; ситуації успіху; конфліктні ситуації; проблемні навчальні ситуації, ситуації рішення проблемних задач; ситуації ризику; ситуації критики і самокритики; ситуації допомоги і взаємодопомоги; ситуації погрози покарання; ситуації самооцінки; ситуації спілкування; ситуації підпорядкування; ситуації переконання; ситуації обвинувачень і витримки; ситуації швидкого переключення в роботі і спілкуванні; ситуації змагання і суперництва; ситуації співпереживання; ситуації прояву неухважності; ситуації обмеження; ігрові ситуації; ситуації відповідальних рішень; ситуації освоєння нових способів діяльності; ситуації вираження віри і довіри; ситуації пред'явлення вимог; тренінгові ситуації; ситуація розхолодження дисципліни і дезорганізації.

Ігрова ситуація в розумінні Г. Костюка, Г. Балла «це система, обов'язковими компонентами якої є: матеріальний чи ідеальний предмет, що знаходиться в деякому вихідному стані; модель стану розглянутого предмета, що вивчається» [108, с. 43]. В. Семенов, І. Тимченко розглядають педагогічні ситуації через вплив на учнів за допомогою взаємодії вчителів з учнями, тобто за допомогою спілкування [28].

А. Чернишов розглядає ігрову ситуацію як «короткочасну взаємодію вчителя з учнем (колективом класу) на основі протилежних норм, цінностей і інтересів, що супроводжуються значними емоційними проявами і спрямовані на перебудову сформованих взаємин...» [114, с. 6]. Педагогічні ситуації, на думку А. Чернишова, впливають на форми людської активності. Це – відкриті взаємодії людей між собою, та психологічні реальності, що виявляються на рівні установок, чекань, емоційних реакцій. Взаємини є більш стійкими проявами активності людини і впливають на взаємодію. При найбільш конфліктних педагогічних ситуаціях найбільше виявляються організаційні чи ділові взаємодії і взаємини. А. Макаренко у своєму зібранні творів відзначив, що найбільш гострих ситуаціях відносин приймають вид залежності і підпорядкування. Тобто стають відносинами відповідальної залежності. Це ускладнює навчально-виховний процес. Для того, щоб перешкоди не виникали і, щоб їх можна було привести в довірливо-дружні, А. Макаренко рекомендував формувати два види виховання учнів: наказувати і підкорятися [57].

Б. Гершунський у своїх дослідженнях поділяє ігрові ситуації на два класи: екстремальні ситуації і не екстремальні. Під екстремальними ситуаціями варто розуміти такі ситуації, які необхідно вирішувати невідкладно, оперативно. Не екстремальні-ситуації, що перманентні в часі. Для рішення цих ситуацій у педагога, як правило, мається час у запалі. Не екстремальні ситуації з часом не втрачають своєї актуальності і, за певних умов, можуть перейти в розряд екстремальних, тому педагогу не можна

значно затягувати їхнє рішення [19]. С. Муратов розглядає такі поняття, як «конфліктні ситуації» і «проблемні ситуації» як складові частини педагогічних ситуацій, що виконують окремі функції [69]. О. Березнюк відзначає, що моделювання педагогічних ситуацій у ході навчання студентів дозволить сформувати в них професійні якості, що надалі будуть тільки вдосконалюватися.

А. Чернишов умовно виділяє три фази протікання педагогічних ситуацій. Перша фаза являє собою конфліктний початок при порушенні моральних, етичних чи інших ціннісних норм. У ході навчально-виховного процесу перша фаза активізується, як правило за допомогою учнів. Друга фаза припускає відповідну реакцію з боку інших учасників педагогічної ситуації, від якої залежить весь хід подальших подій, дозвіл ситуації в позитивну чи негативну сторону. За протікання другої фази найчастіше відповідає вчитель. Саме на цій фазі, що носить стресогенний характер, вчитель повинний уміти поставити педагогічну задачу і вирішити її. У цьому випадку він не просто знаходить вихід із конкретної ситуації, він вирішує долю подальших взаємин з іншими учасниками навчально-виховного процесу. Друга фаза дозволяє вчителю реалізувати свої творчі здібності. Третя фаза характеризується швидкою зміною існуючих ціннісних норм у залежності від результату другої фази і може змінюватися в двох напрямках - або в бік різкого поліпшення, або в бік погіршення відносин. Третя фаза дуже значно впливає на подальше протікання навчально-виховного процесу [114, с. 134].

Отже, однією з умов формування вмінь та навичок учнів засобами ігрових ситуацій є вміння вчителя не лише тільки аналізувати педагогічні ситуації і знаходити рішення, але і проводити їхню профілактику. Таким чином, готуючись до занять необхідно, заздалегідь підготуватися до можливих педагогічних ситуацій.

На уроках обслуговуючої праці рекомендується впроваджувати використання конкретних ситуацій, які моделюють типові ситуації реального спілкування. Запропоновані педагогічні ситуації відображають шкільний педагогічний процес.

Обговорення будь-якої теми потребує розвинених педагогічних умінь які сприяють якості навчання у школі. Але потреба у спілкуванні виникає за умови створення певної ситуації.

Характерною умовою формування культури спілкування учнів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрових ситуацій є емоційна забарвленість. Це знаходить відображення у відборі засобів, у структурі реплік, в інтонаційному оформленні тощо. Справжні педагогічні ситуації містять репліки подиву, захоплення. Оцінки, розчарування, незадоволення та ін. Наприклад, О. Коберник пропонує при рішенні ігрових ситуацій виникають такі типи завдань:

- 1) висловити побажання і прореагувати на них;
- 2) погодитись не погодитись з чимось;
- 3) висловити радість/засмученість;

- 4) запитувати інформацію і повідомляти інформацію з позиції того, хто відповідає, і навпаки;
- 5) звернутись з проханням, висловити готовність /відмову його виконання/;
- 6) висловити свою точку зору, обґрунтувати її, щоб переконати співрозмовника;
- 7) висловити сумнів, невпевненість;
- 8) висловити схвалення /несхвалення, осуд [41; 50].

На уроках обслуговуючої праці рекомендується використовувати:

- 1) ігрову діяльність (сюжетно-рольові ігри, ділові ігри, рольові ситуації і т.д.);
- 2) комунікативну діяльність (діалоги, диспути, навчальні дискусії, комунікативні тренінги та ін.);
- 3) переконструювання навчального матеріалу;
- 4) діяльність моделювання, під чим розуміють процес побудови передбачуваного прообразу певного об'єкта з розкриттям його основних властивостей і відношень.

Таким чином, рольова перспектива забезпечує рефлексивні процеси в ході здійснення різних видів діяльності і слугує механізмом аналізу, комунікації і перебудови стилю діяльності учня. Участь у діяльності, побудованій на принципах рольової перспективи і моделювання різних ситуацій на уроках обслуговуючої праці, програвання різних ролей надають кожному учневі можливість проявити самостійність, активність, творчість.

Аналіз ефективності реалізації системи ігрових ситуацій та завдань за умов її функціонування дозволив зафіксувати позитивні кількісні та якісні зміни рівня творчих здібностей та культури спілкування учнів.

В своїй практиці ми прийшли до висновку, що при використанні ігрових ситуацій на заняттях з обслуговуючої праці треба йти від простого до складного, від репродуктивних завдань до творчих.

2.6. Методика проведення універсальних дидактичних ігор

Ланцюжок [29]

Ця гра нагадує відому всім з дитинства гру у міста, коли наступний гравець повинен сказати назву міста, що починається з тієї ж букви, якою закінчується назва міста, запропонованого попереднім гравцем. Таким чином, гравці повинні виконувати по черзі дії відповідно певному правилу (формально-логічній ознаці). Ця гра може використовуватися на будь-якому етапі уроку: актуалізація знань, закріплення знань, етап мотивації, розумова хвилинка тощо).

Так чи ні?

Ведучий (учитель) загадує певний об'єкт (число, поняття, теорему тощо). Гравці намагаються знайти відповідь, задаючи питання до ведучого, на які можна відповісти тільки «так», «ні», «і так, і ні». Ця гра навчає складати розрізнені факти у єдину систему, уважно слухати й чути своїх

товаришів. Після проведення гри обов'язково слід проаналізувати самі запитання, адже мета цієї гри – не просто відгадати об'єкт (предмет, число тощо) безладним переліком питань, а навчати дітей виробляти стратегію пошуку раціональним шляхом.

КВК (клуб винахідливих та кмітливих)

Конкурс улаштовується або серед учнів одного із класів і проводиться в класному кабінеті, або серед 2-3 команд, у складі яких – учні з паралелі даної школи або декількох шкіл (у такому випадку захід відбувається в актовій залі). Склад команд необхідно сформувати заздалегідь, щоб придумати назву команди, намалювати емблеми й підготувати з гравцями вітання, а також необхідне обладнання для проведення гри.

Традиційні конкурси КВК:

- 1) вітання команд («Візитка»);
- 2) розминка (відповіді гравців кожної команди на питання суперників (або глядачів) за певний проміжок часу);
- 3) конкурс-перевірка знань, вмінь, швидкості реакції, дотепності тощо («Відгадай загадку», «Вгадай поняття», «математичний конкурс» – складання творів, віршів на задану тему, «Намалюй із закритими очима» тощо);
- 4) конкурс капітанів;
- 5) домашнє завдання (зазвичай – інсценізація, протягом якої діти проявляють свої творчі здібності);
- 6) конкурс уболівальників.

Журі оцінює кожний конкурс окремо, наприкінці підбиваються загальні підсумки (у балах).

Ерудит

У грі беруть участь шість учасників. Запитання першого завдання (6-12 запитань за певною темою), які їм даються, оцінюються за 5-бальною системою. Якщо учасник гри не знає відповіді на запитання, йому може допомогти група підтримки, але тоді відповідь оцінюється за 3-бальною системою.

Після кожного конкурсу журі оголошує результати. Той з учасників, хто набрав найменшу кількість балів, вибуває з гри. Залишаються сильніші. Отже, у першому конкурсі беруть участь шість школярів, у другому – п'ять, у третьому – чотири і т. д. Переможцю останнього конкурсу присвоюється звання «ерудит» і вручається головний приз, решта учасників також одержують заохочувальні призи.

Поле чудес

Варіант 1

У грі «Поле чудес» беруть участь три трійки гравців. Гра проводиться за ігровим столом з обертовою стрілкою. Стіл розбитий на 6 секторів.

1. Сектор «+» – відкрити будь-яку букву й продовжити гру.
2. Сектор «П» – гравець одержує приз і виходить із гри або відмовляється від призу й продовжує боротися за головний приз фіналу.

Якщо учасник продовжує гру, то він називає букву. Вгадав – знову обертає стрілку стола, не вгадав – хід переходить до наступного гравця.

3. Сектор «Дві скриньки» – гравець вибирає одну зі скриньок, в одній з них лежить записка «Фінальна гра». Вибравши скриньку з такою запискою, гравець автоматично стає одним з учасників фіналу, тому припиняє гру зі своєю трійкою й чекає запрошення до ігрового стола для участі у фінальному турі. Якщо гравець вибрав порожню скриньку, то він має право назвати букву: відгадав – знову вибирає сектор, не відгадав – перехід ходу.

4. Сектор «0» – перехід ходу.

5-6. Сектори «Б» – гравець повинен назвати букву. Якщо буква у слові відгадана, то даний учасник знову вибирає сектор. Якщо буква не відгадана, то хід переходить до наступного гравця. Якщо в організаторів заходу немає можливості виготовити стіл з обертовою стрілкою, то вибір сектора на ігровому столі можна робити кидком кубика із написами секторів на гранях. Переможці трьох відбірних турів, а також гравці, що відкрили скриньку із запискою «Фінальна гра», беруть участь у фінальній грі, переможець якої нагороджується головним призом гри «Поле чудес». Переможець фіналу стає також претендентом на суперприз гри, якщо він погоджується на участь у суперфіналі. За рішенням організаторів або ведучого проводиться гра із глядачами, переможець якої нагороджується спеціальним призом для глядачів.

Варіант 2

Барабан, що обертається в горизонтальній площині, має десять радіальних секторів. Крім того, кожен сектор має три різноколірних поля. Отже, барабан розрахований на 30 різних карток-завдань для одночасної гри 30 учнів. Барабан приводиться в рух за допомогою руки гравця. Нерухома стрілка вказує на сектор, навпроти якої зупинився барабан.

Із метою запобігання зміщення та випадіння карток-завдань з барабана при його швидкому обертанні вони розміщуються на табло-стенді в окремих пронумерованих конвертах, що відповідають секторам барабана. У кожному конверті по 3-5 аналогічних завдань (на випадок однакового попадання сектора гравцем).

Поля на секторах вказують на різні ступені складності завдання, що відповідають оцінкам: червоний – «10-12», синій – «7-9», жовтий – «4-6». Складність завдання вибирає сам учень. При правильній відповіді отримує лише вибрану оцінку.

Приклади

1. Барабан зупинився на секторі 6. На полі сектора – три завдання різної складності. Учень упевнений у достатній підготовці та вибирає червону картку 6/1. Перша цифра — номер сектора, друга – номер поля. При відповіді учень не припустився суттєвих помилок і отримує в класний журнал та щоденник оцінку. Якщо ж учень припустився помилки – оцінка не ставиться. Учень вибуває з гри або починає гру знову, але на ступінь нижче.

2. Покрутивши барабан, учень вибрав завдання на жовтому полі сектора. При відповіді він продемонстрував знання, що відповідають цій

групі складності, тож і отримує відповідну оцінку, але не вищу. Якщо ні – 0 балів і вибуває з гри. Та якщо учень бере участь у грі на уроці вперше – за ним є право ще на дві спроби.

Примітка. Учень може брати участь у грі протягом однієї гри лише тричі!

Для оперативного висвітлення роботи на уроці на класній дошці розграфлене на папері табло з прізвищами учнів, навпроти яких по мірі виконання завдання прикріплюються кружечки (червоні, сині та жовті), що відповідають рівню складності. Якщо ж учень на кінець заняття не впорався із завданням, навпроти його прізвища прикріплюється білий кружечок, а в класний журнал і щоденник ставиться незадовільна оцінка або надається можливість «переграти» в позаурочний час.

Брейн-ринг

Правила гри

1. Гра проводиться між двома чи кількома командами одночасно з використанням дзвіночків.

2. Завдання команд – дати правильні відповіді на всі поставлені запитання раніше, ніж це зроблять інші граючі команди. За кожну правильну відповідь, дану вчасно й раніше за інші команди, команда одержує один бал.

3. Ведучий оголошує раунд, ставить запитання й вимовляє слово «час», при цьому він запускає механізм відліку часу на обмірковування (годинник із секундною стрілкою), що дорівнює одній хвилині.

4. Команда, що бажає дати відповідь, сигналізує про це дзенькотом дзвіночка.

5. Після того, як команда одержала право відповіді, капітан команди називає гравця, який буде відповідати, і цей гравець починає говорити не пізніше, ніж через три секунди після одержання права відповіді. Якщо гравець досить довго не відповідає, обмежуючись загальними фразами, ведучий має право позбавити команду права відповіді. Рішення ведучого з цього приводу оскарженню не підлягає.

6. Якщо відповідь правильна, то ведучий зупиняє обговорення й присуджує команді, що дала відповідь, бал. У протилежному випадку ведучий оголошує, що відповідь неправильна, і знову запускає механізм відліку, дозволяючи грати решті команд.

7. Якщо всі команди дали неправильну відповідь на питання або закінчився час на обговорення, питання знімається і бал за нього не присуджується нікому.

8. Команда, що продзвонила у дзвіночок до того, як був пущений механізм відліку часу, вважається такою, що зробила фальстарт, і вибуває з обговорення поточного питання. Для решти команд подається команда «час» і запускається механізм відліку часу.

Критерії оцінювання відповідей у грі «Брейн-ринг»

1. Відповідь вважається правильною, якщо:

- а) розкрито зміст запитання з достатнім ступенем конкретизації;
- б) форма відповіді збігається з формою запитання.

2. Відповідь вважається неправильною, якщо:

- а) команда дала два чи більше варіанти відповіді;
- б) відповідь не відповідає критеріям правильної відповіді;
- в) у відповіді допущено грубі помилки (неправильно названо імена й назви, наведено спосіб дії тощо), що спотворюють зміст відповіді.

3. За наявності у відповіді додаткової інформації власне відповіддю вважається фраза або слово, що прямо відповідають на запитання. Неточності в додатковій інформації не враховуються, якщо вони не змінюють суті відповіді.

Обслуговування ігор «Брейн-ринг»

1. Ігри обслуговуються Ведучими (дві особи) і Журі (п'ять осіб).
2. Ведучий зобов'язаний: строго дотримуватися порядку гри, вчасно включати й виключати відлік часу, чітко й розбірливо зачитувати запитання;

- не допускати психологічного тиску на гравців, бути максимально коректним і об'єктивним в оцінці відповідей;

перед початком турніру представляти команди одна одній, глядачам, а також представитися самому;

- перед кожним раундом повідомляти рахунок гри;
- у випадку неправильної відповіді команди, що відповідає першою, користуватися лише фразою «Відповідь неправильна» та повідомляти залишок чистого часу;

- за наявності претензій команд прийняти їх усі до початку чергового туру;

- ознайомитися з ігровим матеріалом до початку гри й усвідомити зміст запитань, що задаються;

- попереджати команди про можливість зняття їх зі змагання у випадку неспортивного поведіння.

Ведучий має право:

- не зараховувати відповідь команди, що не відповідає критеріям оцінювання правильності відповіді;

не приймати під час гри протестів від граючих команд та інших осіб;

- звертатися по консультативну допомогу до обраних ним помічників з метою ухвалення рішення в складній ігровій ситуації;

- не зараховувати відповідь команди чи позбавляти її права відповіді в разі втручання в процес гри сторонніх осіб;

- позбавляти права присутності на грі (у залі) осіб, які допустили втручання в процес гри;

- позбавляти права участі в змаганні команду, що допустила під час гри некоректне поведіння щодо ведучого, судців, суперників або глядачів.

Перший мільйон

Гра «Перший мільйон» проводиться за аналогією однойменної телевізійної гри.

Мета гри – повторити, закріпити й систематизувати вивчений матеріал, виявити коефіцієнт інтелекту учнів, активізувати їх розумову діяльність, розвивати логічне мислення, уважність, кмітливість, артистичні

дані, виховувати рішучість, інтерес до вивчення математики.

Обладнання: висловлювання про працю, трудове виховання відомих людей; газета «Трудова підготовка у закладах освіти»; таблиці з питаннями та відповідями; табло результатів; призи.

План проведення гри

I. Вступне слово учителя.

II. Перший відбірковий тур.

III. Питання до переможця першого відбіркового туру.

IV. Другий відбірковий тур.

V. Питання до переможця другого відбіркового туру.

VI. Рекламна пауза (виступ учнів (драматизація, інсценізація, співи, гуморески тощо), приготовлений заздалегідь).

VII. Третій відбірковий тур.

VIII. Питання до третього учасника.

IX. Підбиття підсумків та повідомлення результатів.

X. Нагородження.

Правила гри

1. Учасник має право на три підказки: 1) товариша; 2) зали; 3) 50/50 (прибрати два неправильних варіанти відповідей).

2. У гравця є дві зафіксовані суми балів: 1) 1000 балів; 2) 32000 балів.

3. Всього учасник може набрати 1000000 балів.

4. Для кожного учасника обчислюється його коефіцієнт інтелекту за формулою: $K. = (\text{Кількість набраних балів} : 1000000) \cdot 100 \%$

О, щасливчик!

Мета проведення гри:

- активізація пізнавальної діяльності учнів;
- розвиток логічного мислення дітей;
- підвищення інтересу до вивчення предмета.

Підготовка: кожен учень, який бажає взяти участь у грі, повинен мати при собі чотири жетони (картки, кружечки тощо) різних кольорів – жовтий (варіант А), червоний (варіант В), зелений (варіант С), синій (варіант Д), які будуть означати різні варіанти відповіді на питання у відбіркового туру та використовуватися у якості підказки зали у 2-му турі гри; десять наборів жетонів мають надписи букв А, В, С, Д, а для гравців першого туру; таблиця, де вказані неспалимі бали (всього питань – 12, неспалимі бали – 4, 7, 10, найбільший – 12 балів); таблиця, на якій вказані типи підказок, тобто:

1) дзвінок другові;

2) 50/50;

3) підказка залу.

Хід гри

Відбірковий тур

Усі діти знаходяться в залі. Перед сценою поставлено десять столів для потенційних гравців. На сцені – стіл і два крісла для ведучого та гравця 2-го туру за 12 балів.

Лунає музика (з телепередачі «О, щасливчик!»). Гра починається.

Ведучий вітається з гравцями та оголошує умови конкурсу.

Відбірковий тур включає 10 питань, правильна відповідь на які дає право брати участь у 1-му турі. Задається питання залу, учень, який правильно відповів, виходить на місце біля сцени за одним із столів. Так обирається 10 гравців 1-го туру.

Перший тур

Десять гравців зайняли свої місця. На кожному столі лежать набори різнокольорових жетонів (4 шт.), олівці й папір.

Ведучий задає питання, яке має 4 варіанти відповіді. Хто перший підніме правильний варіант (жетон) або розташує у правильному порядку жетони, той виходить у 2-ий тур «один на один» з ведучим, на боротьбу за 12 балів.

I. Конкурс «Візитка» – знайомство команд

Журі оцінює цей конкурс за 2-бальною системою; кожен суддя має для цього спеціально виготовлені фішки з написами «1» та «2» з обох боків. Кожній команді зараховується сума балів, показаних глядачам та учасникам за допомогою фішок (2 бали).

II. Конкурс «Далі... Далі...»

Кожній команді ведучим ставиться серія запитань, на які треба відповісти за одну хвилину. Виграє та команда, котра за цей час встигне відповісти на більшу кількість запитань; кожна правильна відповідь – 1 бал. Підготовлений учень чи суддя-інформатор починає й закінчує конкурс звуковим сигналом за показаннями великого настінного

годинника чи за допомогою комп'ютера, встановлених так, щоб це було видно і глядачам. Кожна відповідь – 1 бал.

III. Конкурс «Заморочки з діжки»

Гравцям задаються питання, відповіді на які потребують творчої уяви, вміння логічно мислити, швидкості реакції, почуття гумору тощо.

Під звуки музики учень виносить діжечку, з якої капітани команд по черзі виймають по 3-4 номерки з написаними на них завданнями. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

IV. Конкурс «Темна конячка»

Запитання цього конкурсу присвячені якоїсь постаті, факту, літературному персонажу тощо та подаються командам у формі загадки, таємниці, яку треба відкрити за характерними ознаками, притаманними тільки цьому об'єкту. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

V. Конкурс «Ти – мені, я – тобі»

Капітан чи хтось із команди називає підряд 2 заготовлених заздалегідь питання, на які команда суперників повинна одразу дати короткі відповіді; потім свої запитання ставить команда № 2. Правильна відповідь – 1 бал.

VI. Конкурс «Гонка за лідером»

Проводиться аналогічно до конкурсу «Далі... Далі...».

Вчитель може доповнити конкурсну програму будь-якими завданнями творчого характеру. Наприкінці гри журі підбиває підсумки, нагороджує переможців та переможених призами.

Блеф

Учитель. Слово «блеф» означає «вигадка, неправда, розрахована на введення в оману кого-небудь». От і я буду намагатися увести вас в оману і по черзі ставити питання, що стосується... (учитель називає свій навчальний предмет чи тему гри). Питання починається зі слів: «Чи вірите ви, що...». А ви повинні сказати або «так», або «ні». Ще краще буде, якщо ви зможете обґрунтувати свою відповідь. За однозначну відповідь ви отримуєте 1 бал, за обґрунтовану відповідь – 2 бали.

Бізнес

Під час проведення тематичних атестацій чи інших перевірочних робіт учитель часто спостерігає списування, підказки. Йому доводиться знижувати оцінку або забирати незакінчену роботу – ці заходи як засіб боротьби з підказуванням не може задовольнити ні учня, ні вчителя. Як вийти з цього становища? Цю проблему можна розв'язати за допомогою гри «Бізнес». У ході цієї гри учні отримують дозвіл на «підказку», тобто на допомогу учневі, який має утруднення.

Для проведення гри необхідно:

- 1.Скласти запитання до тематичної атестації за варіантами.
- 2.Попередньо виготовити жетони – «акції», «векселя» тощо.
- 3.Поділити учнів класу на групи.
- 4.Призначити «консультанта» групи (може бути призначений учителем або вибраний за бажанням).
- 5.Виготовити сигнальні картки: червоного і зеленого кольорів (для кожного учня).

Хід гри

- 1.«Банкір» (учитель) роздає учням пакет «акцій», «векселів», жетонів і т. ін. та аркуш із запитаннями.
- 2.Учень розпочинає роботу: вивчає запитання, готує відповіді, які зможе записати на аркуші.
- 3.Якщо в учня виникають утруднення під час відповіді, він звертається по допомогу до «консультанта» своєї групи.
- 4.Якщо консультант надає допомогу учневі, то за це він отримує від учня один жетон за одне запитання.
- 5.Якщо консультант групи не може дати відповіді на поставлене запитання, то він може запросити консультанта з іншої групи.
- 6.У разі успішного виконання завдання консультант іншої групи отримує по одному жетону від учня і консультанта цієї групи.
- 7.Якщо учень не звертається по допомогу до консультанта, а відповідає самостійно і при цьому дає неправильну відповідь, то віддає два жетони вчителю.
- 8.Якщо учень звертається по допомогу до консультанта і при цьому дає неправильну відповідь, то віддають по два жетони вчителю і учень, і консультант.
- 9.Щоб знати, який учень потребує допомоги консультанта, використовуються сигнальні картки. Якщо в учня на парті стоїть картка

зеленого кольору, то це означає, що учень сам вправляється із завданням. Якщо учень виставляє картку червоного кольору, то це означає, що учень потребує допомоги консультанта.

Інтелектуальний хокей

Гра «Інтелектуальний хокей» належить до нетрадиційних технологій навчально-виховної роботи, а саме – до технології активного навчання і виховання.

Проведення гри передбачає надання вчителем або класними керівниками попередньої консультації дітям із теоретичних питань.

«Інтелектуальний хокей» проводиться в рамках загальношкільного предметного тижня (місячника знань). Можливе також проведення шкільного чемпіонату з інтелектуального хокею серед учнів паралелі. Термін проведення інтелектуального хокею – близько 10-15 хвилин. Цю гру характеризують лаконізм, чіткість, стислість, логіка. Учитель стежить за порядком, розіграшем шайби, часом.

Гра викликає захоплення та живий інтерес у дітей своєю змагальністю, почуттям колективізму в спільній командній грі, виявленням інтелектуальних та спортивних талантів.

Обладнання: хокейні клюшки, двоє хокейних воріт, суддівський свисток, шайба, дитячі хокейні шоломи (за наявності), 10 спеціальних шайб-запитань, авторучки.

Місце проведення – спортзал. Час – 10-15 хвилин. При проведенні чемпіонату – 1 година.

Умови гри. Для проведення інтелектуального технологічного хокею вчитель або класні керівники формують 2 команди складом 6 чоловік у кожній. Серед них: 3 нападаючих, 2 захисники та воротар. Ведучим, як правило, виступає вчитель.

Після розіграшу справжніми клюшками хокейної шайби видається шайба-запитання (звичайна шайба, з обох боків якої наклеєні паперові круги за розміром діаметрів шайби). З одного боку шайби написано запитання, з іншого – варіанти відповідей, з яких тільки одна правильна.

Отримує шайбу-запитання, а значить, і право на відповідь команда, що виграла розіграш шайби. Можливий варіант – шайбу отримує команда, що забила гол у ворота суперника. На обдумування команді, що отримала право відповіді, виділяється 12 сек. Неправильні відповіді закреслюються. Для проведення одного матчу заздалегідь готуються 10 шайб-запитань. Гра (матч) триває до тих пір, доки не будуть розіграні всі шайби-запитання.

Правильність відповідей оцінює журі, що складається з трьох кращих знавців предмету. За кожну правильну відповідь журі нараховує команді 1 бал.

У випадку нічийного рахунку проводиться серія справжніх хокейних булітів! Переможець серії отримує перемогу в грі (матчі).

При проведенні чемпіонату з інтелектуального правового хокею виготовляється відповідна кількість спеціальних шайб-запитань із розрахунку 10 на один матч, а у фінальній грі визначаються кращий

нападаючий турніру та кращий воротар.

Вікторина

Вікторина – одна з ігрових форм проведення уроку, яка полягає у змаганні учнів у відповідях на запропоновані запитання (запитання добираються так, щоб тему, яка вивчається, подати у зацікавлено-пізнавальному плані). Учні можуть бути поділені на команди або виступати індивідуально.

Основна мета вікторини – в ігровій формі всебічно розглянути винесені на неї питання, дати можливість кожному учневі виявити активність, показати рівень своєї ерудиції.

Структура вікторини

1. Вступна частина – ознайомлення учнів з умовами проведення вікторини, поділ їх у разі потреби на команди.

2. Основна частина – відповіді учнів на запропоновані запитання вікторини.

3. Заключна частина – підбиття підсумків, виявлення переможців та найактивніших учасників вікторини.

Орієнтовні правила гри

1. На розмірковування над запитанням дається 1-2 хвилини.

2. Відповідає на запитання один із членів команди, думка якого вважається думкою команди. Суперечки інших членів команди в разі їхньої незгоди з відповіддю товариша не приймаються.

3. Піднята рука капітана до закінчення визначеного часу означає готовність команди відповідати.

4. Відповіді оцінюються за 12-бальною системою.

5. За порушення правил гри чи дисципліни, як з боку гравців, такі з боку уболівальників, з команди знімаються бали.

6. Якщо команда дала хибну відповідь або не відповіла зовсім, запитання може бути переадресоване команді суперників.

7. Якщо жодна з команд не змогла відповісти на запитання, до гри підключаються уболівальники.

8. У ході гри можна передбачити невеличкі тайм-аути, які можуть бути використані для консультацій з наставником команди або уболівальниками чи заповнені музичним супроводом, віршами тощо. Під час паузи можуть бути оголошені проміжні результати.

Вікторини сприяють поглибленню знань з навчального предмета, розвитку пам'яті, виявленню найбільш ерудованих учнів. Добре підготовлені вікторини є одночасно і засобом активного відпочинку від основних навчальних занять. Вони, як правило, проходять за високої активності всіх учасників.

Не слід забувати, що вікторина – перш за все гра, а не іспит. Основна її ознака – цікавість, тому питання повинні бути цікавими, викликати бажання «подлубатися» в пам'яті, переглянути довідник (якщо запитання оголошені заздалегідь для самостійного опрацювання), словом, поглибити знання.

Необхідно, щоб завдання вікторини змушували дитину замислитися, підштовхнули її до роздумів, активізували мислення. Саме таку мету виконують вікторини.

До складання ігрових завдань вчитель може залучати і дітей. Підготовка запитань до вікторини – це один із найважливіших кроків у розвитку мислення та пізнавальної активності учня. Головною умовою такої підготовки є те, що укладачі повинні брати матеріал не тільки із шкільного підручника. На перших етапах дозволяються будь-які елементарні запитання з теми, але пізніше, коли навички складання завдань для спільного розв'язання вже напрацьовані, із запропонованих дітьми запитань слід залишити тільки такі, які потребують логічного мислення. Для цього вчителеві треба навчити дітей вибудовувати логічні ланцюжки взаємозв'язків.

Дуже цінним є те, що школярі добровільно і з великим бажанням студіюють вивчений матеріал, знаходячи в ньому цікаву деталь, яку можна використати для складання завдання: зіставляють факти, причини і наслідки, вчать грамотно формулювати питання. Ще один цікавий факт: за допомогою такої діяльності діти вчать одне в одного. Вислуховуючи чужі запитання, учень починає знаходити в них щось цікаве, що для нього самого раніше залишилося непоміченим. У цьому й полягає головна цінність вікторини: у добровільному повторенні вивченого матеріалу у захоплюючій ігровій формі та вмінні оперувати отриманими знаннями.

Вікторину можна проводити в один або два тури. Оголошують її заздалегідь. В оголошенні вказується загальна тематика вікторини. Тому ті, хто бажає взяти в ній участь, матимуть час для підготовки.

Підготовчий етап включає в себе такі кроки:

1. Обговорення і затвердження завдань.
2. Створення спеціальної групи, яка відбирає та впорядковує завдання вікторини.
3. Визначення та повідомлення мети вікторини та термінів її проведення.
4. Затвердження складу журі, а в разі потреби і спостерігачів.
5. Вирішення організаційних питань.

Ділова гра «Компетентність» [21]

Учасники: конкуренти – дві команди учнів; наймачі – група учнів, які визначають переможця. Переможця мовби най мають на роботу; арбітр – звичайно цю роль виконує учитель, який і вирішує всі спірні питання. До гри:

1. Учитель знайомить клас зі схемою гри.
2. Формуються команди, визначається склад «фірми-наймача».

Під час гри:

1. Учитель задає тему.
2. Команди складають для суперників по 5 завдань з цієї теми. Пояснення: тип завдань визначається учителем раніше. Наприклад: команди повинні підготувати по 2 репродуктивних питання, по 1 творчому і по 2 задачі.

3. Команди по черзі дають суперникам свої завдання. Суперник їх виконує. Якщо і суперник не справляється, та команда, яка давала це завдання або питання, повинна сама виконати його (або відповісти на питання). Одночасно з цим фірма-наймач оцінює, наприклад, за 5-бальною системою кожне завдання і за 10-бальною системою кожну відповідь.

4. Наймачі радяться й приймають рішення – кого «влаштувати на роботу». А в цей час учитель проводить стислий «розбір польотів», звертає увагу на помилки, робить висновки.

Під час гри:

1. Групи вирішують задачі.

2. Групи обробляють результат: обговорюють план доповіді, готують плакат, вибирають спікера або кількох, які й будуть демонструвати результат.

3. Спікер групи доповідає результат роботи перед класом. Приймальна комісія аналізує результати, приймає (або не приймає) рішення. Якщо задача має контрольну відповідь, учитель може ознайомити з нею клас.

Можна запропонувати різновид гри, назвемо її «Тендер». Групи вирішують і одну й ту ж саму задачу. Приймальна комісія визначає, чиє рішення оптимальніше.

Ділова гра «Театралізація»

Знання під час гри стає нашим простором. Ми занурюємося у нього з усіма нашими емоціями. І помічаємо те, що недоступно сторонньому спостерігачу.

Хід гри: Розігрується сценка на навчальну тему.

2.7. Дидактичні ігри для початку уроку обслуговуючої праці

Що в кулаку?

Мета: розвиток уваги, швидкості реакції.

Хід гри. У кулаку може бути голка, наперсток чи інші невеличкі інструменти або матеріали, з якими учні будуть працювати під час практичної роботи. Гру доречно застосовувати на початку пояснення, щоб привернути увагу учнів. Під час гри учні ставлять запитання та, отримуючи відповіді, дізнаються, що в кулаку.

Знайди за описом

Мета: розвиток логічного та абстрактного мислення, уваги, наполегливості, розширення словникового запасу.

Хід гри. Треба знайти серед інструментів та матеріалів ті, що відповідають опису. Наприклад:
– невеличка, металева, з вушком (голка);
– її у вушко просили, строчи і душу весели (нитка);
– без рук, без ніг під лавку стриб (клубок);



Чарівна скринька

Мета: розвиток уваги, логічного та образного мислення, пам'яті, закріплення раніше вивченого матеріалу.

Хід гри. Потрібно знайти серед запропонованих інструментів та матеріалів необхідні та пояснити їх призначення.

Гру використовують при вивченні інструментів та матеріалів необхідних для виконання будь-яких робіт (шиття, в'язання, вишивки, приготування їжі та ін.).



Склади слово (кросвордина)

Мета: розвиток старанності, посидючості, мислення, наполегливості. Колективізму, закріплення знань на практиці.

Хід гри. Слова розрізані на літери, які роздаються граючим. Перший гравець викладає слово, а інші по черзі від цього слова викладають свої слова (за темою уроку).

Хто швидше

Мета: перевірка знань, розвиток швидкості реакції та наполегливості.

Хід гри. Учасники обирають серед зразків ті, що відповідають будь-якому визначенню. Наприклад: треба обрати всі волокна, що відповідають визначенню «штучні».

Що це?

Мета: розвиток мислення, творчих здібностей, швидкості реакції, перевірка знань.

Хід гри. Назвіть слова, які одночасно відповідають трьом визначенням:

- натуральний;
- білий;
- використовується для виготовлення одягу (бавовна, вовна, шовк).

Відгадай

Мета: перевірка знань, розвиток логічного мислення, цілеспрямованості, старанності.

Хід гри. Учасникам гри пропонується відгадати про яке волокно йдеться у описі.

Наприклад: Волокно довге, міцне, термостійке, гігроскопічне, теплопровідне, мало розтягується при сильному натягуванні, цупке на дотик, холоднувате (льон).

Волокно міцне, термо- і світлостійке, гігроскопічне, м'яке на дотик,

теплувате (бавовна)

Збери сім'ю

Мета: розвиток наполегливості, старанності, швидкості реакції, пам'яті та уваги.

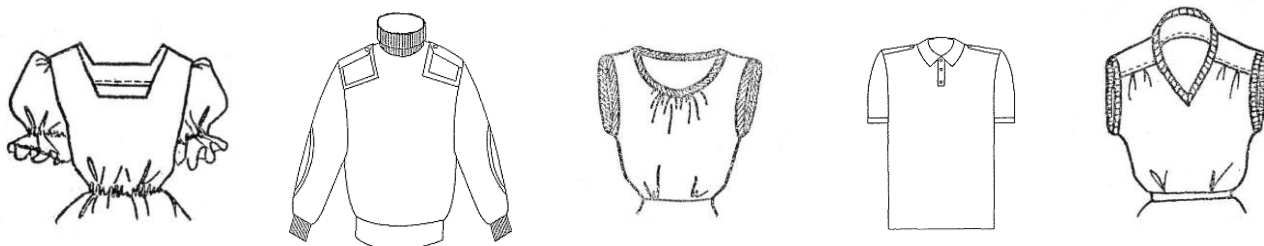
Хід гри. Учасникам пропонується список слів, з якого треба вибрати слова, що утворюють групи за будь-якими ознаками (обладнання для ВТО, терміни ручних, машинних, прасувальних робіт, шви). Цю гру можна використовувати для учнів 5-9 класів. Група слів з однієї теми (сім'я) буде поступово збільшуватися рік від року. Так учні 5 класу у групу «машинні шви» оберуть зшивний, подвійний та шов упідгин, а учні 6 класу додадуть до неї накладний шов і так далі.

Міні-тренінг

Мета: розвиток логічного мислення, технічних та творчих здібностей, естетичного смаку, швидкості реакції, старанності.

Хід гри. Із запропонованих учителем зразків виробів або ілюстрацій учень обирає ті, в яких для обробки горловини використані окантувальні шви, підкрійні обшивки, косі обшивки. По кожному з варіантів необхідно обґрунтувати свій вибір.

Наприклад:



Аукціон

Мета: розвиток уваги, пам'яті, швидкості реакції, логічного мислення.

Хід гри. Гру проводять під час повторення термінології ручних, машинних або прасувальних робіт. Учня треба за певний час записати якомога більше термінів.

Впізнай професію

Мета: розвиток уваги, пам'яті, образного мислення.

Хід гри. Учень стоїть спиною до дошки, на якій розташований малюнок робітника будь-якої професії. Він ставить запитання до учнів класу. Відповіді на запитання допоможуть йому відгадати професію. Наприклад: На мені халат? Він білий? Я смачно пахну? Я пахну борщем?

У цьому випадку це професія повара.

Під час гри учень може стояти за щитом, на якому зображена фігура людини одягненої у вбрання робітника будь-якої професії. Декорація має отвір для обличчя учня, учасника гри.

Символ професії

Мета: розвиток пам'яті, уваги, образного та логічного мислення.

Хід гри. Учням показують малюнок із зображенням знайомого предмета. Треба назвати професії, які цей предмет символізує.

Наприклад: ножиці (швачка, кравець); лінійка та олівець (конструктор, кравець); нитки (швачка, вишивальниця). Цю гру можна проводити у зворотному напрямку, тобто, запропонувавши учням придумати символ будь-якої професії та пояснити свій вибір.

П'ятий зайвий

Мета: перевірка знань, розвиток логічного мислення, пам'яті та уваги, швидкість реакції.

Хід гри. Протягом 1 хв. учням пропонується набір слів, з яких вони повинні виключити одне і пояснити, чому саме воно «зайве». Слово, що потрібно виключити, підкреслюють. Таке завдання дають кожній команді одночасно. Тримає гра 6-7 хв.

Наприклад:

- гачок, нитки, пряжа, узор, спиці;
- серветка, ажур, клей, піко, ланцюжок;
- накид, стовпчик, зразок, швачка, петля;
- колір, моталка, стержень, півстовпчик, ручка;
- пишний стовпчик, рапорт, тамбур, голкутримач, борідка.

Загадковий конверт

Мета: активізація уявлень, розвиток навичок осмисленого сприйняття навчального матеріалу, розвиток уваги та швидкості реакції.

Хід гри. Учні виконують завдання на дидактичних картках. Група поділяється на дві команди. Кожна команда виконує своє завдання.

Приклад. У цих картках їм необхідно визначити технологію приготування страв із м'яса різними способами теплової обробки.

Кольорова скринька

Мета: закріплення набутих знань, розвиток пам'яті, уваги, швидкості реакції, змагальності та почуття відповідальності перед колективом.

Хід гри. Клас поділяється на дві команди. Кожна з команд обирає капітана та вигадує собі девіз. У чарівній скриньці лежать завдання, написані на папері різного кольору. Наприклад, у команди «Огірочки» завдання написані на зеленому папері, а у команди «Лимончики» – на жовтому чи помаранчевому. Ці смужки складаються в «чарівну скриньку» – красиво оформлену коробочку. Потім ця скринька передається від одного учня до іншого, кожен з яких витягає папірець і читає завдання «свого кольору».

1. Кожен з учасників обирає собі картку із назвою технологічної операції (варіння, чищення, промивання, миття, нарізування, запікання, тушкування, смаження, сортування, припускання) і готує відповідь на питання: «Що він знає про цей процес?»

2. Питання для капітана «Огірочків»: «Які операції обробки овочів виконувалися під час приготування дерунів? Охарактеризуйте кожну з них». Питання для капітана «Лимончиків»: «Опишіть технологію приготування дерунів».

3. Спробуйте намалювати продукти, які необхідні для приготування дерунів.

Відповіді оцінюються вчителем. Всі питання для учасників гри містяться у чарівній скриньці. Дана гра сприяє створенню емоційного настрою на роботу в групах.

2.8. Ігри, що застосовуються під час вивчення нового матеріалу

Секрети творчості

Мета: розвиток творчих здібностей, колективізму, наполегливості та старанності.

Хід гри. У ході підготовки до гри учні класу утворюють декілька творчих груп. Кожна з яких вивчає вироби будь-якого напрямку декоративно-прикладного мистецтва (вироби з бісеру, соломи, шкіри, деревини тощо). Вони вивчають літературу, розглядають вироби, обирають декілька найкращих з них, готують запитання для інших учасників гри. Під час гри кожна творча група представляє обрані вироби та ставить іншим групам запитання про використаний матеріал, інструменти, естетичне оформлення, місця виготовлення виробів та інше. Правильні відповіді оцінюються балами. Перемагає група, що набрала більше балів.

Перевір у себе

Мета: розвиток уваги, логічного мислення, окоміру, пам'яті.

Хід гри. Для гри необхідні лінійка та сантиметрова стрічка. Учасники за допомогою окоміру визначають розмір будь-якої деталі та перевіряють себе. Наприклад: визначити ширину коміра, розмір одягу, довжину спідниці, діаметр гудзика тощо. Гру можна проводити за іншою схемою. Наприклад: знайти гудзик потрібного розміру.

Учись учитися

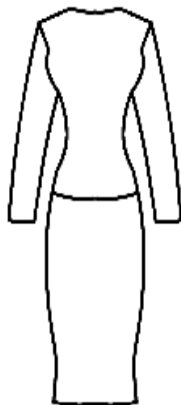
Мета: розвиток колективізму, пам'яті, уваги, логічного та абстрактного мислення, навичок осмисленого сприйняття нового матеріалу.

Хід гри. Гру використовують при вивченні нового матеріалу за допомогою підручників. Для проведення гри учнів поділяють на декілька робочих груп, кожна з яких отримує картку-завдання. Протягом 5-10 хвилин кожна група готує відповідь на запитання картки завдання, користуючись підручником.

Відповідь на запитання дає один з членів групи. Доповнювати чи поправляти його може будь-хто з членів групи. Це не впливає на загальну

оцінку. Якість відповіді та її повноту оцінює група арбітрів за п'ятибальною системою.

Маю смак



Мета: розвиток естетичного смаку, творчих здібностей.

Хід гри. Треба знайти зайві деталі на малюнку або зробити доповнення до моделі, намагаючись створити гарний одяг.

Знайди різницю

Мета: розвиток естетичного смаку, окоміру, логічного та образного мислення, швидкості реакції.

Хід гри. Порівнюючи дві схожі моделі треба знайти різницю (у конструктивних деталях, довжині, оздобленні тощо).



Мозаїка

Мета: розвиток естетичного смаку, окоміру, пам'яті, уваги, посидючості, швидкості реакції.

Хід гри. Кожний учасник гри отримує конверт, у якому знаходяться по двадцять квадратів різного кольору (чорного, білого, червоного, зеленого тощо).

За визначений час треба скласти орнамент, використовуючи щонайменше три кольори. Враховується складність орнаменту, його неповторність, кількість використаних кольорів.

Склади орнамент

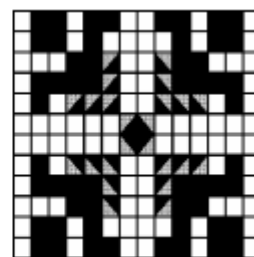
Мета: розвиток естетичного смаку, окоміру, пам'яті, уваги, формування уявлень про відчуття ритму.

Хід гри. Учні отримують картки, на яких зображені фрагменти орнаментів. Використовуючи мотиви карток, треба розробити орнамент для вишивки та запропонувати моделі, в яких він використовується як оздоблення.

Під час гри учні поділяються на команди. Члени однієї команди розробляють колекцію моделей аналогів, оздоблених вишивкою.

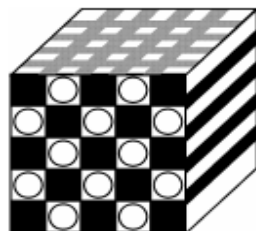
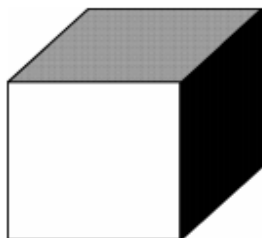
Для учнів п'ятого класу використовують кольорові шаблони з фрагментами орнаментів. Розкладаючи їх на тканині, гравці знаходять

найбільш вдалу композицію.



Логічні кубики

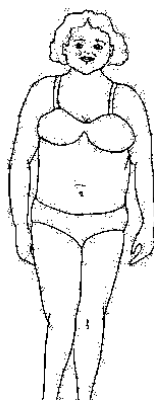
Мета: розвиток окоміру, естетичного смаку, відчуття кольору, абстрактного мислення.



Хід гри. Учасники гри за допомогою різнокольорових кубиків підбирають колір для моделей, виготовлених з тканини двох або більше кольорів.

Створи настрої

Мета: розвиток окоміру, естетичного смаку, абстрактного мислення, відчуття кольору, ритму.



Хід гри. Учасники гри підбирають кольорову гаму та малюнок тканини для запропонованих виробів, намагаючись завдяки цьому приховати недоліки та підкреслити переваги фігури. Вибір кольорової гами та малюнка тканини треба обґрунтувати.

Чарівні перестановки

Мета: розвиток окоміру, естетичного смаку, відчуття кольору, ритму, абстрактного мислення.

Хід гри. Учні отримують конверт, у якому знаходяться мотиви малюнків тканин.

Поєднуючи мотиви у різних комбінаціях, учні створюють різні

малюнки тканин. Гру доречно використовувати при вивченні поняття «рапорт тканини».



І хороша, і погана

Мета: розвиток зв'язного мовлення, формування знань, розвиток уваги, мислення, активізація уявлень.

Хід гри. Під час гри учні виділяють протилежні властивості тканин, фасонів тощо. Учасники поділяються на дві команди, які по черзі називають протилежні властивості. Перша команда – хороші, а друга – погані та аргументують їх. Перемагає команда, аргументи якої змістовніші.

Телеміст

Мета: розвиток зв'язного мовлення, формування знань, розвиток уваги, мислення, активізація уявлень.

Хід гри. Клас ділиться на дві групи, відповідно розташовуються і парти: «фахівці» сидять за столами обличчям до класу. Перед ними таблички з визначенням «фаху» кожного з них. Навпроти них – «журналісти», тобто решта учнів. Це дві студії. Студія у Херсоні – «журналісти» та студія у Черкасах – «спеціалісти» з багатьох галузей, що займаються виготовленням вовняних тканин. Вони підготували доповіді. Журналісти уважно слухають, готують питання, тому що їм потрібно буде писати статтю про вовняні тканини. Після цього журналісти отримують картки з темою, по якій треба написати статтю (тобто самостійна робота учнів). У цей час «фахівці» мають окреме завдання: вибрати та наклеїти на картку зразки вовняних тканин (гладкофарбованих, набивних, жакардових тощо).

У фіналі гри зачитуються 1-2 статті журналістів та розглядається картка зразків тканин.

Згадаймо геометрію

Мета: розвиток технічних здібностей, окоміру, логічного та абстрактного мислення, математичних знань.

Хід гри. На листі розташовано багато різних за розміром кругів, квадратів та прямокутників. Треба намалювати якомога більше різних видів одягу, використовуючи геометричні фігури як складову частину одягу.

Наприклад: з круга виготовляють спідницю «сонце».

Силует

Мета: розвиток технічних здібностей, уваги, мислення, інтересу до конструювання та моделювання одягу, просторової уяви.

Хід гри. Гру використовують при вивченні силуетів одягу. Учні отримують конверт з геометричними фігурами трикутників, квадратів, трапецій, прямокутників з яких треба скласти силует. Використовувати з однією метою можна різні фігури. Наприклад, для силуету трапеція можна

використати геометричну фігуру трапеція або два трикутники з квадратом чи прямокутником. Перемагає той, хто склав найбільшу кількість силуетів.

Використовуючи різнокольорові фігури можна підбирати кольорову гаму для виготовлення одягу.

Що на що схоже?



Мета: розвиток творчих здібностей, логічного та абстрактного мислення, інтересу до праці, просторової уяви.

Хід гри. Учасники отримують геометричну фігуру (прямокутник, трапеції різного розміру, овал) та малюнки або фотографії моделей одягу. Визначають, на які геометричні фігури схожі моделі одягу. Кожен учень обирає моделі, силует яких нагадує відповідну геометричну фігуру.

Перемагає той, хто швидше і більше відбере малюнків або фотографій певного силуету.

Гармонія

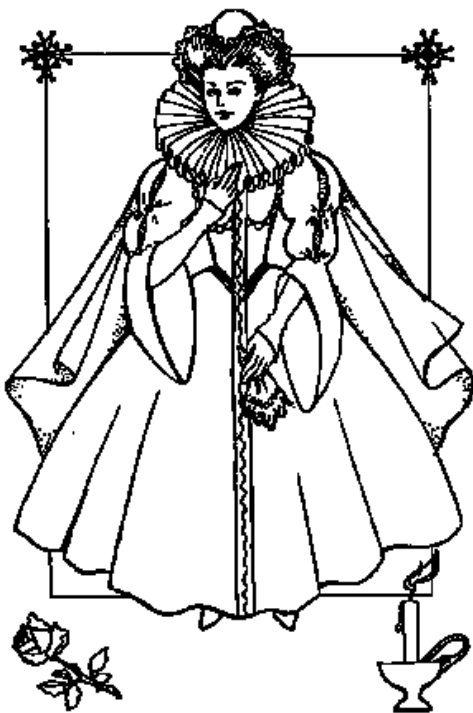
Мета: розвиток логічного мислення, уяви, уваги, абстрактного мислення, пам'яті, естетичного смаку.

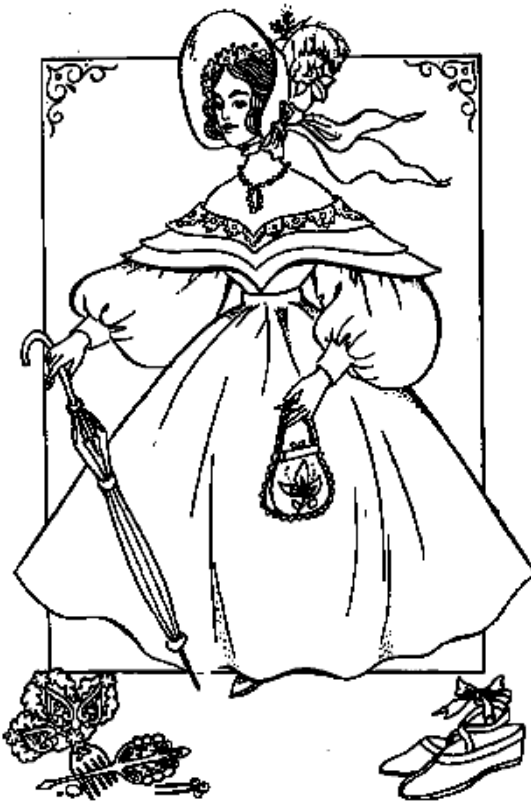
Хід гри. Учасники гри поділяються на команди. Кожна команда отримує конверт з шаблонами фігур та завдання. Перша команда повинна розробити моделі у яких силует, конструкція, колір та малюнок тканини гармонійно поєднані. Друга команда навпаки отримує завдання показати дисгармонію у одязі. Обидві команди можуть отримати однакове завдання: показати гармонію та дисгармонію у одязі.

Твоя творча уява

Мета: розвиток творчих здібностей, інтересу до праці, дивергентного мислення, окоміру, потягу до прекрасного.

Хід гри. Учні отримують малюнки костюмів різних історичних епох. За малюнком треба визначити, до якої епохи належить костюм, соціальний стан володаря, матеріали, з яких він був виготовлений, які види робіт застосовувалися (ручні, машинні, прасувальні). Виконуючи завдання, учасники гри пропонують кольорову гаму для костюмів та пояснюють свій вибір.







Тренуй пам'ять

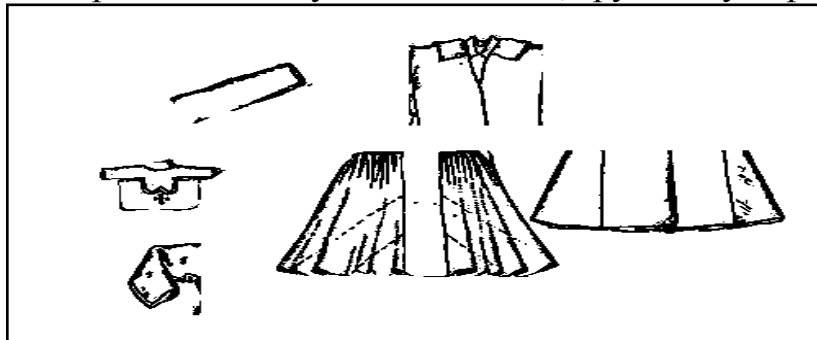
Мета: розвиток пам'яті, логічного мислення, уваги, окоміру.

Протягом однієї хвилини учасники гри розглядають малюнок з зображенням моделі одягу, після чого вони відтворюють його. Оцінюється відповідність намальованих моделей зображенню (силует, конструкція, оздоблення).

Конструктор

Мета: розвиток мислення, уваги, естетичного смаку, закріплення набутих знань.

Хід гри. Учні отримують конверт з різними деталями виробу. Треба розробити конструкцію виробу, намагаючись гармонійно поєднати деталі одна з одною. Виріб повинен бути естетичним, зручним у користуванні.



Найкраща швачка

Мета: розвиток швидкості уваги, мислення, уваги, закріплення на практиці набутих знань, формування практичних умінь та навичок.

Хід гри. Під час гри учасники змагаються у швидкості, майстерності, охайності виконання завдання. Таку гру-конкурс доречно проводити під час виконання практичних робіт з метою активізації навчально-пізнавальної

діяльності учнів.

Трудівник та ледар

Мета: розвиток працелюбності, мислення, творчих та акторських здібностей, інтересу до праці.

Хід гри. Заздалегідь обираються два учасника, що будуть виконувати ролі трудівника та ледаря. Під час гри вони уявляють себе літніми людьми та розповідають як пройшло їх життя, чого і як вони досягли. Інші учасники ставлять перед ними запитання про підготовку до трудового життя, вибору професії, професійну та особисту долю.

Після завершення розповідей починається обговорення, в процесі якого з'ясовується чи відрізняється людина, що працює від ледаря, в чому виявляється ця різниця.

Рекомендується проведення гри у п'ятому класі на вступному уроці для пояснення учням значення праці у житті людини.

Розклади послідовно

Мета: розвиток логічного мислення, пам'яті, уваги, закріплення набутих знань.

Хід гри. Учні отримують пакет, у якому на окремих аркушиках написаний зміст операцій з обробки виробів. Треба розмістити операції у послідовності виготовлення виробу, що розглядається.

Наприклад: скласти послідовність виготовлення сукні.

Грати у цю гру можна перед виготовленням швейних виробів, щоб проаналізувати можливі варіанти виготовлення або коли вироби готові (з метою повторення). Можливі різні варіанти цієї гри:

1. Знайди помилку. Учасники шукають помилку у послідовності виготовлення одягу.

2. Допиши дві строки. Треба закінчити послідовність обробки виробу

Склади характеристику

Мета: розвиток технічних та математичних здібностей, уваги, дивергентного мислення.

Хід гри. Використовують картки з розрахунку: на одного учасника – п'ять карток. Якщо грає 5 учнів, то карток потрібно мати $5 \times 5 = 25$ шт. На картках розміщена інформація, за допомогою якої учасники складають «характеристику» моделі, машинного шва тощо.

Наводимо приклад п'яти карток з теми «Конструювання та моделювання одягу»

1. Сукня (назва виробу)

2. Трапеція (силует)

3. Малюнок сукні (наводиться малюнок)

4. Повсякденний одяг (призначення)

5. Малюнок моделі-аналогу (наводиться малюнок моделі-аналогу)

П'ять карток з теми «Машинні шви»:

1. Зшивний (назва шва)

2. Для з'єднання деталей (призначення)
3. (графічне зображення)
4. Строчка проходить на відстані 1 см від краю (параметри)
5. Зразок виконання (наводиться зразок шва).

Варіант 1

Картки перемішують та роздають по п'ять штук. Учасники гри по черзі передають один одному по одній непотрібній карточці, намагаючись зібрати всі картки, що складають «характеристику» моделі, машинного шва тощо. Гру проводять після вивчення теми для закріплення матеріалу.

Варіант 2

Учасники по черзі розміщують свої картки у таблиці.

Наприклад:

Назва виробу	Силует	Зовнішній вигляд (малюнок)	Призначення	Зовнішній вигляд моделі-аналогу
--------------	--------	----------------------------	-------------	---------------------------------

Або:

Назва шва	Призначення	Графічне зображення	Параметри	Зразок шва
-----------	-------------	---------------------	-----------	------------

Викладати картки можна тільки після того, як у гру увійде картка з назвою виробу (шва). Якщо будь-хто робить неправильний хід, то наступний хід він пропускає.

Для другого варіанту гри доречно використовувати більше карток. Тобто для п'яти учасників можна використати $5 \times 6 = 30$ карток або ще більше. Другий варіант гри дозволяє спостерігати за діями учасників, своєчасно виправляти та аналізувати помилки. Перший варіант використовують, коли гравці мають міцні знання з теми.

Найкраща швачка

Мета: розвиток старанності, наполегливості, уваги, естетичного смаку, креативних здібностей, змагальності, профорієнтація на професію швачки.

Хід гри. Під час гри учасники змагаються у швидкості, майстерності, охайності виконання завдання.

Таку гру-конкурс доречно проводити під час виконання практичних робіт з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

2.9. Ігри на закріплення та узагальнення знань, умінь та навичок

Загадковий пакунок

Мета: розвиток уваги, мислення, старанності, посидючості, закріплення набутих знань.

Хід гри. Листоноша приносить посилки з комплектами викрійок. Треба визначити, які це деталі, скільки їх потрібно для виготовлення одягу та намалювати модель, яку можна пошити за цими викрійками.

Учасники гри позначають на деталях направлення ниток основи, підписують назви конструктивних ліній та зрізів, вказують величини

припусків на обробку зрізів і з'єднання деталей, розраховують кількість тканини, необхідну для виготовлення моделі.

Практична робота. Учні самостійно визначають скільки тканини потрібно для виготовлення спідниці за обраним ними фасоном, з'ясовують яка ширина тканини є найбільш оптимальною. Для цього вони спочатку роблять необхідні розрахунки, а потім перевіряють себе виконуючи у робочих зошитах за допомогою шаблонів, виготовлених у масштабі 1:4, розкладку викрійок власної спідниці на тканині різної ширини. Далі розкладку перевіряють (чи є всі деталі, чи враховано припуски на обробку зрізів і з'єднання деталей, який напрям ниток основи, малюнка) та наклеюють у зошити (розкладку викрійок можна робити і на кольоровому папері). За допомогою лінійки закрійника заміряють скільки тканини потрібно для індивідуального виробу (спідниці). Отримані дані порівнюють з результатами проведених розрахунків.

Відповіді в обох випадках мають бути однаковими.

При підведенні підсумків уроку вчитель надає слово учням, які наголошують на тому, що витрати тканини залежать від фасону спідниці, розмірних ознак фігури, ширини та оздоблення тканини. Для того, щоб учні самостійно зробили такий висновок, їх поступово підводять до нього протягом всього уроку.

Морський бій

Мета: розвиток колективізму, змагальності, дружби, робота у групах, мислення.

Хід гри. Учениці поділяються на дві команди. Кожній з команд дається по 4 запитання, яка команда швидше відповість, та вважається переможцем.

	а	б	в	г
1				
2				
3				
4				

Команда №1

1а – назвіть відмінності між основними типами осанки фігури.

2б – опишіть основні способи конструювання одягу.

3в – перерахуйте особливості сутулої фігури.

4г – що називається ескізом, що він включає в себе?

Команда №2

3г – який одяг краще підібрати для фігури «Піщаний годинник»?

4а – що впливає на посадку виробу на фігурі?

2в – назвіть правила знімання мірок.

1г – що треба робити для кращого знімання мірок на фігурі?

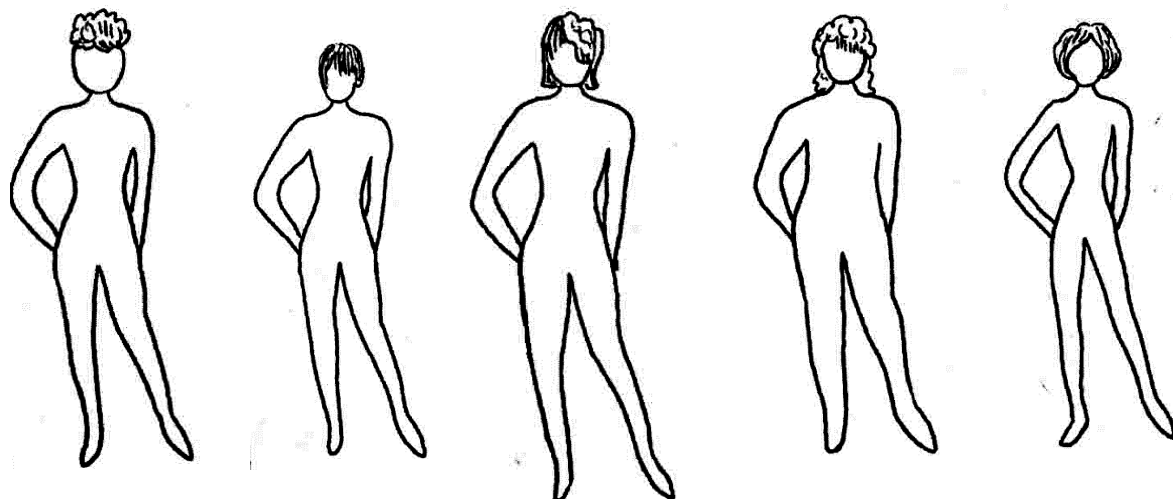
Творю красу

Мета: розвиток творчих здібностей, мислення, креативності, естетичного смаку та уяви.

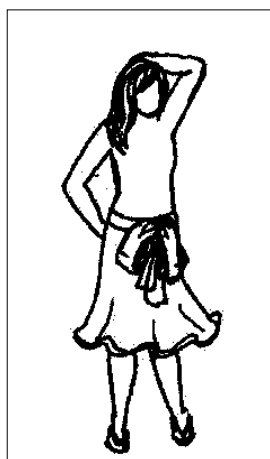
Хід гри. Учасники отримують конверт із шаблонами різних на зріст та різної повноти фігур.

Завдання: розробити моделі одягу з метою урахування недоліків

фігур і підкреслення позитивних якостей.



Домалюй фасон



Мета: розвиток творчих здібностей, мислення, креативності, естетичного смаку та уяви.

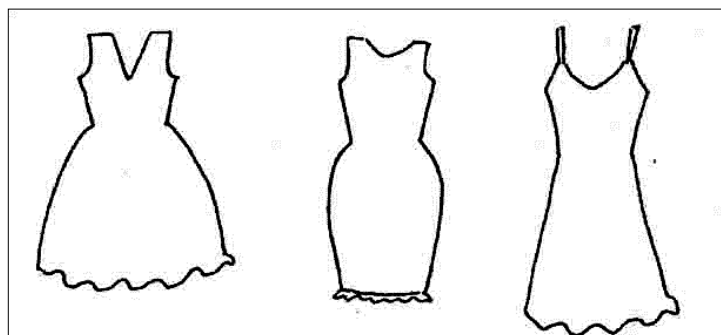
Хід гри.

1. Учням роздають картки з недовершеними моделями одягу.

Завдання: закінчити малюнок.

2. Учасникам роздають шаблони фігур, різних на зріст та різної повноти, або контури одягу.

Завдання: намалювати конструктивні елементи фасону, вміщуючи їх у контур.



Агентство моделей

Мета: розвиток творчих здібностей, мислення, креативності, естетичного смаку та уяви, профорієнтація на професії модельного бізнесу.

Хід гри. Учасники гри розподіляють ролі: коментатор, манекенниці, гості.

– Коментатор готує інформацію про моду, одяг, який будуть демонструвати;

– манекенниці добирають колекцію моделей різного призначення;

– гості готують запитання про сучасні напрями моди, конструктивні особливості моделей, про тканину тощо.

Змагання по викреслюванню

Мета: розвиток швидкості реакції, уваги, мислення, пам'яті.

Хід гри. У списку слів треба викреслювати слова, що належать до названої групи (наприклад: кухонний посуд, машинні шви). Слово, що залишиться і є ключовим у вивченні будь-якої теми. Гру застосовують для повторення вивченої теми та актуалізації знань учнів.

Визнач на дотик

Мета: розвиток швидкості реакції, спостережливості.

Хід гри. Гравці приймають на себе ролі, «водолазів», тобто працюють у темряві (з закритими очима або працюють у мішку, у ящику). Виграє той, хто без помилок та швидше за всіх знайде потрібні предмети (деталі крою, викрійки, інструменти тощо).

Склади речення

Мета: розвиток швидкості реакції, логічного мислення, уяви, пам'яті, закріплення набутих знань.

Хід гри. Учні отримують декілька карток, на яких написані слова. За певний час треба скласти з окремих слів речення. Серед карток одна зайва.

Наприклад:

Довжину виробу вимірюють по лінії середини спинки від сьомого шийного хребця до рівня бажаної довжини виробу. Серед карток була ще картка із словом «рукава».

Естафета

Мета: розвиток змагальності, дружби, старанності, уваги, пам'яті.

Хід гри. Учасники гри поділяються на дві команди, які змагаються у швидкості виконання загаданого вчителем завдання. Учні виконують завдання по черзі, але кожен учасник повинен враховувати відповіді (дії) попередніх учасників.

Наприклад: учасники гри складають послідовність обробки будь-яких виробів або описують моделі одягу. Завдання можна виконувати в письмовій чи усній формі.



Зроби краще

Мета: розвиток самостійності, старанності, естетичного смаку і уваги.

Хід гри. Учні самостійно розробляють малюнок обличчя та одяг для іграшки, намагаючись зробити її більш кумедною. Гра використовується при виготовленні іграшок, у яких передня та задня сторони шийються по одній викрійці.

Господиня

Мета: розвиток самостійності, старанності, естетичного смаку і уваги

Хід гри. Під час гри учасники створюють проекти виробів із клаптиків тканини: килими, сумки, ковдри, пано.

Оцінюється гармонія кольорів, композиційне вирішення, оригінальність. Завданням гри може бути у 5 класі – складання квадрату (серветки) з клаптиків

тканини різної конфігурації, у 6 класі – виготовлення пано, у 7 класі – хваталки, у 8 класі – ковдри, у 9 класі – сумки або одяг.



Прямокутне королівство

Мета: розвиток самостійності, старанності, естетичного смаку і уваги

Хід гри. Учні розробляють моделі одягу, що можуть бути виготовлені з хусток, шарфів та намалювати їх.

Оцінюється оригінальність, максимальне використання малюнку виробів (кайми хусток) для оздоблення моделей.



Бенефіс

Мета: розвиток самостійності, старанності, естетичного смаку і уваги, зв'язного мовлення.

Хід гри. Це гра звіт про самостійні домашні дослідження. Двом учням: середньому та сильному загадують одне і те ж завдання. Через певний час вони повинні представити рішення. Крім обраного варіанту, учень показує й

інші, а також доводить: чому він обрав саме цей варіант. Наприклад: придумати фасон сукні для повної матусі з будь-якої конкретної тканини (смугастої, набивної, у клітку).

Проявіть кмітливість

Мета: розвиток самостійності, кмітливості, уваги, уяви, зв'язного мовлення.

Хід гри. Учасникам гри пропонується певна ситуація, за змістом якої дівчина потрапила в халепу і розірвала сукню. Необхідно придумати можливі варіанти реконструкції сукні. Перемагає той, чий варіант найпрактичніший.



Новорічна казка

Мета: розвиток наполегливості, колективізму, естетичного смаку, кмітливості, уваги, уяви, зв'язного мовлення, креативності.

Учасники гри поділяються на команди по 4-5 учнів, розробляють моделі казкового одягу для Новорічного свята, обирають матеріал, з якого вони будуть виготовлені, та оздоблення. Після цього команди захищають свої проекти. Оцінюється оригінальність, фантазія, видумка, використання незвичайних матеріалів (шпалер, фольги, газет тощо).



Модельєр

Мета: розвиток самостійності, кмітливості, уваги, уяви, естетичного смаку, зв'язного мовлення, креативності.

Хід гри. Учасники змагаються, створюючи кращий проект моделі, для виготовлення якої використовують 2,5 м тканини шириною 0,9 м. Тканина з каймою. При розробці проекту треба пам'ятати, що виріб повинен бути естетичним, технологічним, а тканина використана економно.



Засідання художньої ради

Мета: розвиток кмітливості, наполегливості, уваги, уяви, зв'язного мовлення, творчих здібностей.

Хід гри. Гру проводять у старших класах з метою систематизації та

узагальнення знань з конструювання та моделювання одягу. Учасники гри («члени художньої ради») розглядають колекцію моделей, Аналізують їх переваги та недоліки та обирають найкращі, обґрунтовуючи свій вибір.

Блеф-клуб

Мета: закріплення набутих знань, розвиток мислення, уваги, старанності.

Хід гри. Гра може проводитися в усній або письмовій формі. Учням пропонується визначити правильні й помилкові твердження, позначивши їх знаками «+» та «-».

Наприклад:

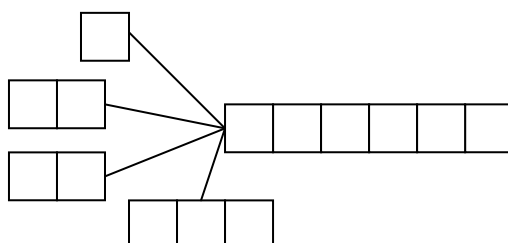
1. Якщо машинна строчка петляє зверху, необхідно посилити натяг верхньої нитки.
2. Якщо машинна строчка петляє знизу, необхідно послабити натяг нижньої нитки.
3. Якщо машинна строчка туга, необхідно послабити натяг верхньої нитки.
4. Натяг ниток регулюють при опущеній лапці.
5. Накладний шов належить до крайових швів.
6. Настрочний шов належить до оздоблювальних швів.
7. При виконання накладного шва виконують ручні операції: заметування і наметування.
8. При виконання настрочного шва виконують машинні операції зшивання і настрочування.
9. Для посилення натягу ниток необхідно повернути відповідну деталь регулятора проти годинникової стрілки.

Мовне міні-дослідження

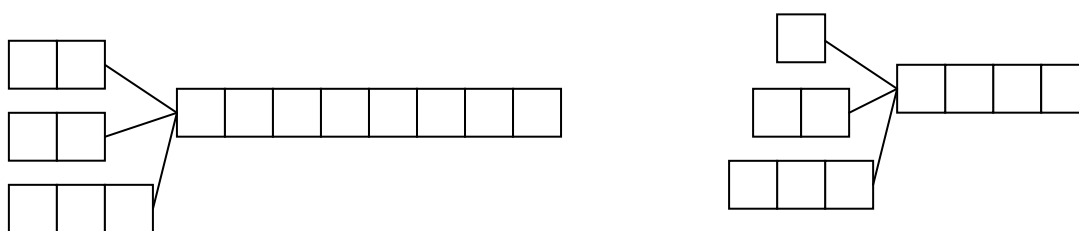
Мета: закріплення набутих знань, розвиток зв'язного мовлення, уваги, пам'яті, окоміру.

Хід гри. Учням дається завдання, як за допомогою префіксів утворити слова, які означатимуть назви операцій з виконанням:

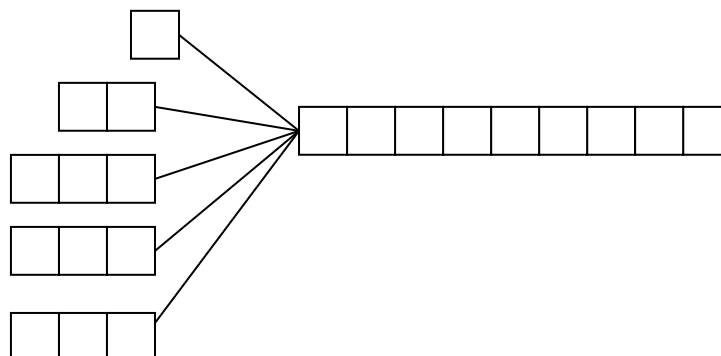
- а) ручних робіт;



б) машинних робіт;



в) волого-теплової обробки;



Відповіді: а) ручних робіт: зметати, наметати, заметати, приметати; б) машинних робіт: застрочити; настрочити; пристрочити; зшити; нашити, пришити в) волого-теплової обробки: зпрасувати, запракувати, припрасувати, розпрасувати, відпрасувати.

Уявімо, що...

Мета: розвиток уяви, мислення, творчих здібностей, естетичного смаку.

Хід гри. Під час гри створюється ігрова ситуація, вирішуючи яку, учні використовують знання з вивченого матеріалу. Наприклад: уявімо, що ви отримали у спадок магазин тканин. Ваші дії щодо удосконалення його роботи з метою залучення більшої кількості покупців.

Дерево рішень

Мета: сформувати знання з теми уроку, розвивати вміння проектувати різноманітні конструкції, естетичний смак, окомір, творчі та технічні здібності.

Хід гри. Спочатку вчителю необхідно ясно і чітко сформулювати суть проблеми. Під час викладу вчитель демонструє зразки можливих макетів чи ескізів виробу. Потім разом з учнями з'ясовує переваги та недоліки даної моделі, підсумовує, що модель майбутнього виробу повинна відповідати певним вимогам, тобто виріб повинен бути: функціональним; зручним для користування; доступним у виготовлення; бути зовні привабливим – естетичним.

Лише після всіх обговорень учні приступають до виготовлення виробу.

Опиши малюнок, ескіз

Мета: формування практичних умінь і навичок, розвиток естетичного смаку, мислення, уваги, окоміру, пам'яті, творчих та технічних здібностей.

Хід гри. До графічних зображень натуральних об'єктів, що традиційно використовуються в курсі трудового навчання, відносяться й художні малюнки швейної машини та її деталей, моделей швейних виробів, аплікацій, візерунків для вишивання і т.д. Малюнки можуть застосовуватися при створенні різноманітних завдань, вправ для студентів.

Варіант 1

Ці завдання застосовують у вивченні розділу «Проектування виробів». Вони передбачають усний або письмовий опис ескізу за планом і тим зумовлюють переведення художньої форми подання матеріалу (художній малюнок) у словесну наукову.

Варіант 2

Швидко проаналізувати ескіз майбутнього виробу, знайти недоліки, зробити поправки та висновки або порівняй декілька ескізів майбутнього виробу.



Модель 1



Модель 2



Модель 3

Головна мета гри – навчити учнів швидко визначати недоліки в композиційному вирішенні виробу (швейного, вишитого). Ці недоліки можуть стосуватися композиційного розташування візерунка вишивки на виробі; відповідності розмірів виробу та візерунка, форми виробу та характеру візерунка.

Наприклад: встановіть, якому ескізові відповідає опис моделі: джинсова спідниця звуженого силуету. Біля бокових швів – прорізні кишені, позаду – застібка «блискавка».

Відкоригуй та виправ ескіз моделі

Мета: формування практичних умінь і навичок моделювання одягу, розвиток творчої уяви, естетичного смаку, творчих та технічних здібностей.



Хід гри. Учням необхідно визначити елементи, що не відповідають основному творчому задуму автора, та змінити їхню форму, розміри, розташування або ж замінити їх іншими, а при необхідності усунути взагалі. На ескізи для таких завдань можна наносити зайві елементи, створюючи таким чином завдання з надлишковими даними.

Допомога художнику

Мета: розвиток вмінь коригувати, виправляти, добирати конструктивні лінії, естетичного смаку, окоміру, графічних здібностей.

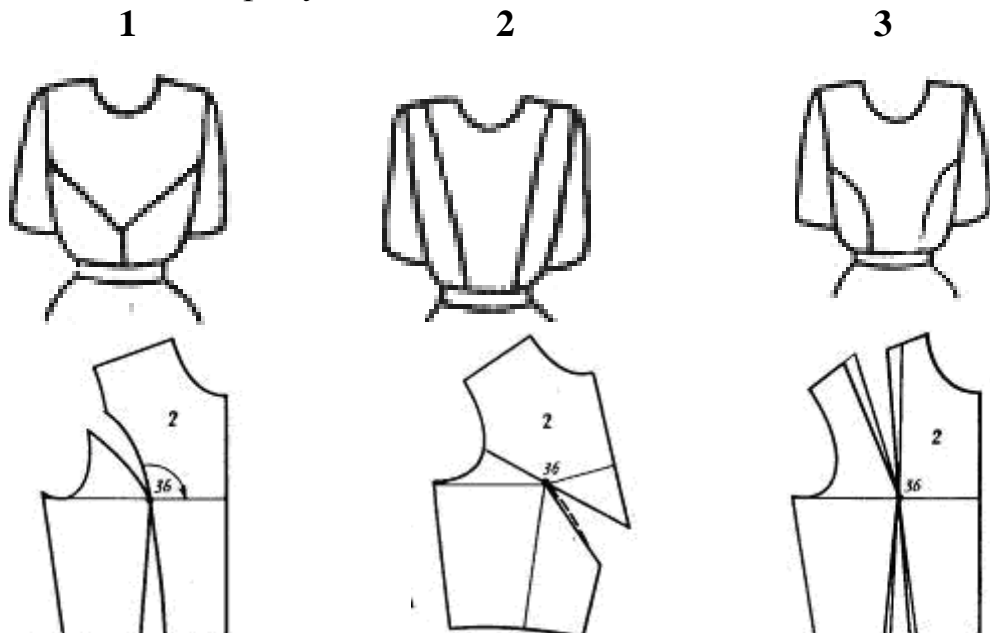
Хід гри. Характер завдань різний: розфарбуй малюнок, грамотно добери кольори для вишивки, аплікації, моделі одягу; домалюй елементи, які відсутні на ескізі одягу (комір, рукав, кишеня, елементи оздоблення тощо), та прибери зайві.

Вправи такого типу містять неповну інформацію, яку необхідно відновити. Якщо перше завдання вимагає вибору кольорів за принципом їхнього гармонійного поєднання, то друге – складніше, спрямоване на аналіз композиційного вирішення майбутнього виробу, а саме його форми та силуету, ліній, розмірів і форм окремих деталей.

Технічне моделювання

Мета: закріплення набутих знань, формування умінь і навичок виконувати технічне моделювання, розвиток окоміру, смаку, графічних здібностей.

Хід гри. Завдання спрямоване на переведення художньої форми опису в наукову графічну (креслення швейного виробу). Можна застосовувати і протилежний варіант. Наприклад: знайдіть, якому ескізові моделі відповідає технічне моделювання ліфа сукні.



Ігрове поле з фішками

Мета: формування практичних умінь і навичок, закріплення вивченого матеріалу.

Хід гри. На аркуші паперу, поділеному на частини (прямокутники тощо) записують терміни ручної, машинної та волого-теплової обробки швейних виробів. Тут також можливі варіанти.

Варіант а. Окремо виділити терміни ручної, машинної та волого-теплової обробки допоможуть різні кольори або різні геометричні фігури (ігрове поле 1). Наприклад, терміни ручних операцій подають на блакитному тлі, машинних – на жовтуватому тощо.

Варіант б. На ігрові поля (ігрове поле 2) можна нанести не вербальну, а графічну інформацію. Різновиди таких полів: схеми візерунків в'язання гачком або спицями, машинних швів; графічні зображення вишивальних швів, ткацьких переплетень; малюнки окремих деталей швейної машини та ін.

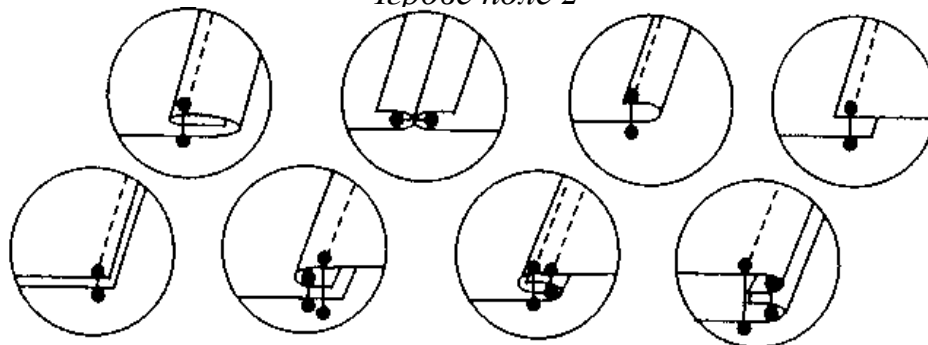
Ігри з описаними ігровими полями (варіант а та б) вимагають від студентів уміння знайти необхідний матеріал (термін, малюнок, схему) на полі й накрити його фішкою. Фішки у формі кола виготовляють з кольорового паперу. Проте фішками в таких іграх на практичних заняттях з матеріалознавства можуть бути й натуральні об'єкти – зразки машинних, вишивальних швів, в'язання гачком, спицями.

У цілому такі ігри надають можливість працювати з надлишковою інформацією, з якої відбирається відома.

Ігрове поле 1.



Ігрове поле 2.



Хто швидше?

Мета: формування практичних умінь і навичок, закріплення вивченого матеріалу.

Атрибути гри: ігрове поле, фішки з кольорового паперу.

Запропоновані варіанти гри дають змогу перевірити знання термінології, назв технологічних операцій обробки швейних виробів (технологія швейного виробництва). З цією метою на ігрове поле наносять схеми машинних швів (ігрове поле 2) або назви технологічних операцій виготовлення окремих швів (ігрове поле 1).

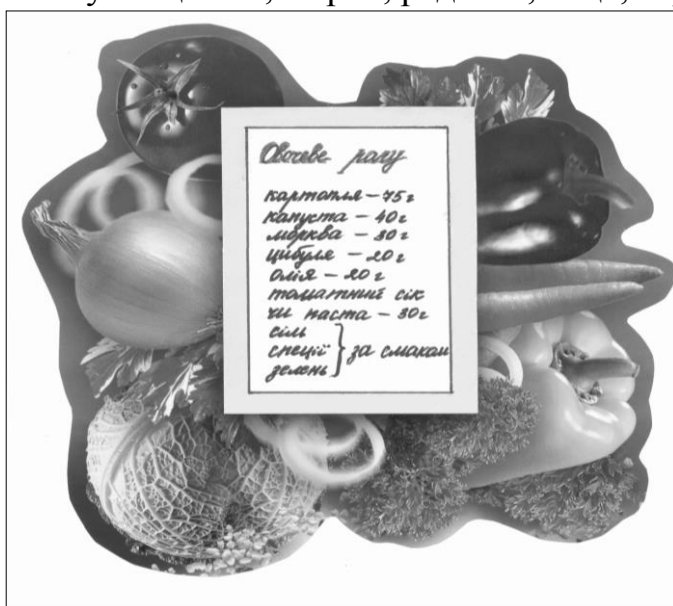
Хід гри: викладач (чи студент) називає шов, демонструє його зразок. Студенти повинні швидко відшукати його схему або назви технологічних операцій виготовлення виробу та накрити фішками.

Харчова лабораторія

Мета: розвиток логічного мислення, уяви, творчих здібностей, швидкості реакції, закріплення набутих знань та формування практичних умінь та навичок.

Хід гри. Учням необхідно за картками скласти рецептуру страв.

У конвертах подані назви різноманітних продуктів: кукурудза, часник, капуста цвітна, огірок, редиска, яйця, картопля,



морква, буряк, гриби, патисони, м'ясо, цибуля ріпчаста, олія, спеції, томати, томатний сік або паста. У іншому конверті подані назви страв, наприклад: Олів'є, січеники, плов, гречаники, чахохбілі, піца, пельмені, завиванці, спагеті, окрошка, пудинг, сирники, форшмак, крученики, борщ овочева рагу.

Учні обирають рецептуру так, щоб була певна відповідність між конвертами. Роботу виконують за групами у кількості 3 особи. Потім

проводиться конкурс на кращу роботу. Робота оформляється у вигляді малюнку.

2.10. Ігрові уроки

ЗАПРАВКА ВЕРХНЬОЇ ТА НИЖНЬОЇ НИТОК У МАШИНАХ З РУЧНИМ ПРИВОДОМ (5 КЛАС) [103]

Мета: навчальна: формування вмінь учнів заправляти верхню та нижню нитки в машинах з ручним приводом; формування вмінь та навичок безпомилкової заправки верхньої та нижньої ниток; виховна: виховувати

акуратність, терпіння, старанність, наполегливість, відповідальне відношення до праці; розвиваюча: розвивати увагу, зорову пам'ять. Ознайомити з професією швачки.

Наочні посібники та обладнання: ілюстрації до казки «Пригоди Допитливої Варвари», плакати, кросворд, картки завдання, інструкційні карти, швейні машини. На дошці записано: «Запам'ятай слова: компенсаційна пружина, шпулька, шпульний ковпачок».

Тип уроку: урок-гра, комбінований.

Міжпредметні зв'язки: математика, креслення.

Профорієнтація на професію швачки, модельєра-конструктора.

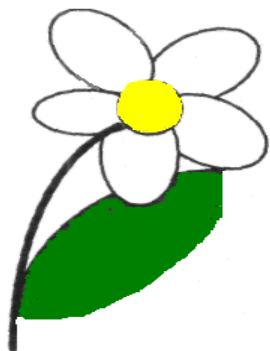
Структура уроку:

I. Організаційний момент	_____	2 хв.
II. Актуалізація опорних знань	_____	5 хв.
III. Мотивація навчально-трудової діяльності учнів	_____	2 хв.
IV. Вивчення нового матеріалу	_____	8 хв.
V. Закріплення нового матеріалу	_____	3 хв.
VI. Практична робота	_____	20 хв.
		<ul style="list-style-type: none">• Вступний інструктаж• Поточний інструктаж• Заключний інструктаж
VII. Підведення підсумків	_____	5 хв.

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

- 1) привітання;
- 2) перевірка присутності учнів за рапортом чергового; заповнення вчителем класного журналу;
- 3) перевірка підготовленості учнів до заняття (зошит, наявність спецодягу, матеріалів, обладнання);



II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ

Пригадування вивченого на попередньому уроці за допомогою «чарівної квіточки». На зворотному боці кожної пелюстки є запитання, відповівши на яке учні розгадують кросворд з будови швейної машини. Треба відірвати будь-яку пелюстку чарівної квіточки, прочитати запитання, назвати його номер та дати відповідь.

Кросворд на тему «Заправка верхньої та нижньої нитки у машинах з ручним приводом»

По горизонталі:

1. Основа машини (платформа).

По вертикалі:

1. Деталь ручного приводу, що передає обертання маховому

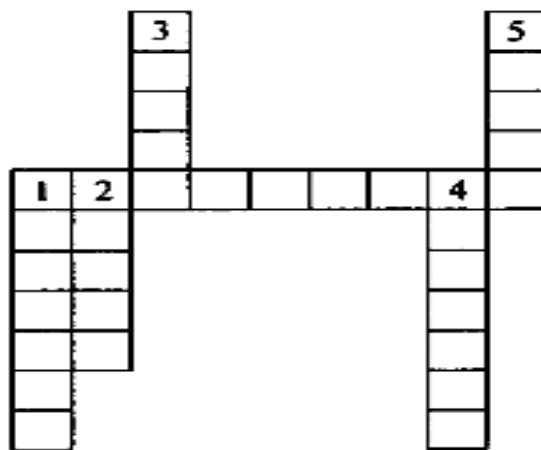
колесу (поводок).

2. Деталь швейної машини, що притискує тканину (лапка).

3. Деталь, що переміщує тканину на довжину стібка (зубчата рейка).

4. Пристрій для намотування нитки на шпульку (моталка).

5. Робочий орган швейної машини (голка).



III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ТРУДОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Коли всі клітинки кросворду заповнені, підбиваються підсумки щодо засвоєння будови швейної машини. Але, щоб працювати на швейній машині, треба завжди пам'ятати правила безпеки та санітарно-гігієнічні вимоги. Учні пригадують їх.

Дітям пропонується загадка, знайшовши відповідь на яку вони дізнаються, що ще потрібно для роботи на швейній машині.

Загадка: *Мене у вушко просили,
Строчи і душу весели.* (Нитка)

IV. ВИВЧЕННЯ НОВОГО МАТЕРІАЛУ

Саме нитки потрібні для того, щоб шити на машині. Отже, сьогодні тема уроку: «Заправка верхньої та нижньої ниток в машинах з ручним приводом», а допоможе у вивченні теми казка «Пригоди Допитливої Варвари» (Розповідь казки з демонстрацією ілюстрацій до неї).

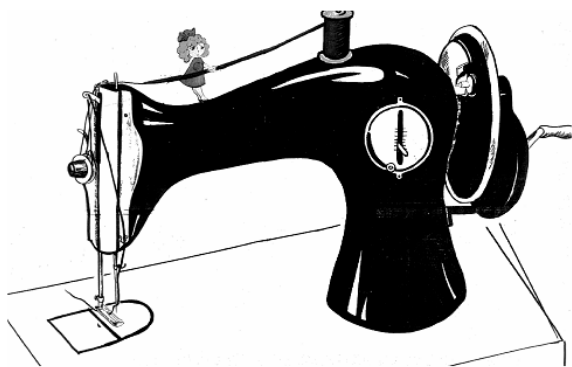


Рис.1

Казка «Пригоди Допитливої Варвари»

У невідомому царстві, у далекому господарстві жила-була дівчинка і звали її... Допитлива Варвара. Одного дня вирушила вона мандрувати світом.

Йде-йде, аж раптом бачить – перед нею швейна машина. А на машині деталей різних сила-силенна. Піднялася вона на самий вершечок, а там катушка – з нитками стоїть (на чому?) на катушковому стержні та нитка від

неї тягнеться. Згадала тут Варвара, що у казках завжди ниточка від клубочка тягнеться та дорогу показує. Вирішила дівчинка подивитись, куди ж веде ця ниточка й пішла за нею.

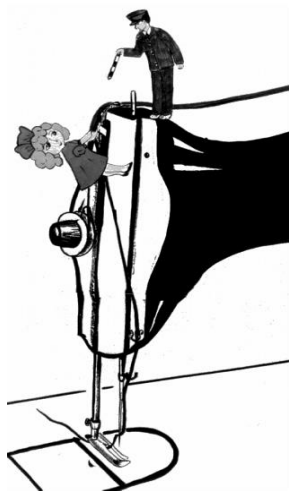


Рис.2

Отож давайте і ми з вами прослідкуємо за дівчинкою на своїх швейних машинах. Пройшла Варвара по рукаву машини до самого краю.

Аж там міліціонер стоїть. Згадала дівчинка прислів'я «Хто людей питає, той і розум має», запитала, а він дорогу їй показав.

Стала Варвара по ниточці вниз спускатися і раптом застряла між шайбами регулятора натягу верхньої нитки. Важко вибратися, але дівчинка була працелюбною, наполегливою і почала вона помаленьку просуватись уперед.

Тільки просунулася і хотіла перепочити, роздивитися, але не вийшло. Хтось раптом потягнув її вгору та так швидко, що не помітила Варвара, як ниточка згиналася, чіпляючись за виступ ниткопритягувальної шайби і компенсаційну пружину.

Не встигла вона отямитись, як опинилася у вушці ниткопритягувача. Подивилася вниз, страшно їй стало, але робити нічого: взявся за справу – доводь до кінця. І стала вона опускатися. Аж тут звідки не візьмись знову міліціонер. Стали вони разом опускатися. Міліціонер дорогу показує (Як його звати? – Нитконапрямляч). Так вони разом добралися аж до вушка голки. Дивиться Варвара: ось він – кінець нитки.

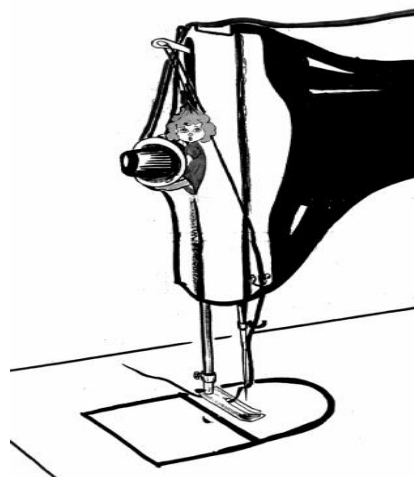


Рис.3



Рис.4

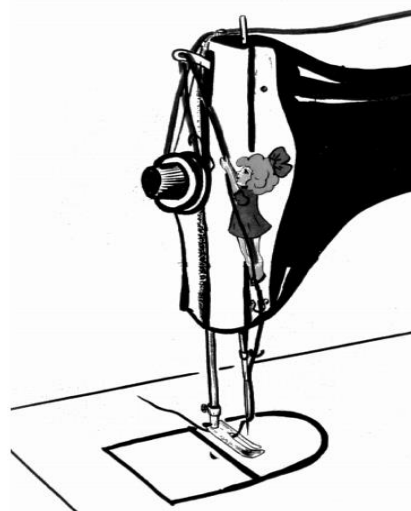


Рис.5



Рис.6

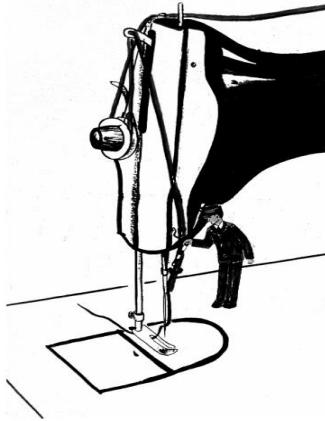


Рис.7

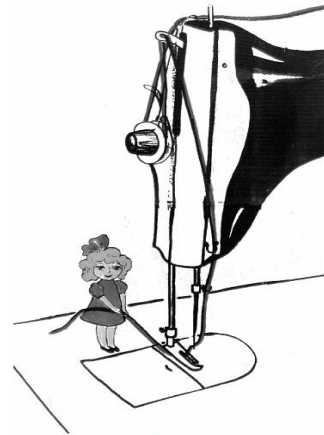


Рис.8

Довго казка мовиться, та швидко справа робиться.

У зошити учні записують число, тему і послідовність заправки верхньої нитки:

1. Котушковий стержень.
2. Нитконапрямляч.
3. Регулятор натягу верхньої нитки.
4. Компенсаційна пружина.
5. Ниткопритягач.
6. Нитконапрямляч.
7. Нитконапрямляч.
8. Голка.

Звертається увага на правопис назви: компенсаційна пружина.

V. Практична робота

Вступний інструктаж

Учні одержують картки-завдання, на яких зображена швейна машина з заправленою верхньою ниткою. За допомогою яскравого фломастера треба прослідкувати шлях нитки від катушки і до кінця нитки. Лінію треба провести охайно, щоб ниточка була без вузликів. Під час виконання робіт діти про себе згадують назви деталей, через які проходить нитка.



Коли всі виконали роботи, вчитель показує найкращу з них дітям. Учитель запитує: «Як підготувати швейну машину до роботи?»

Послідовність підготовки швейної машини до роботи:

1. Привідний важіль закріплюємо стопором у гнізді.
2. Машину ставимо на робочий хід за допомогою гвинта роз'єднувача.
3. Повернувши махове колесо, голку піднімаємо у крайнє верхнє положення.

Поточний інструктаж

Дівчатка заправляють верхню нитку. Працюють спочатку парами, а потім – індивідуально. Під час роботи користуються записами у зошитах та власними малюнками на картках завданнях.

Вчитель слідкує за роботою, робить необхідні зауваження, допомагає. Хто виконав роботу, піднімає руку, вчитель перевіряє та оцінює її. Дівчатка, які виконали роботу, самостійно за допомогою інструкційних карт вивчають заправку нижньої нитки та роблять записи у зошитах.

ІНСТРУКЦІЙНА КАРТА

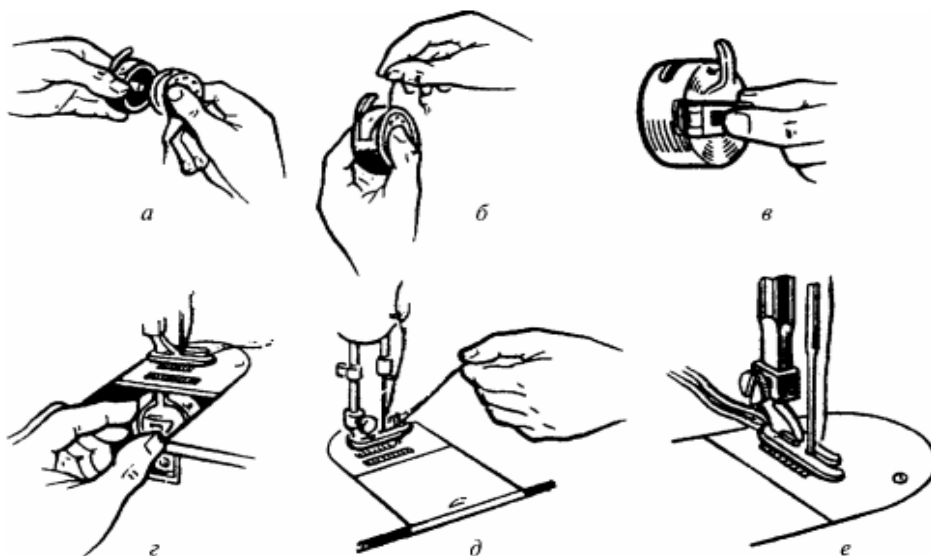
Заправка нижньої нитки

Щоб заправити нижню нитку, шпульку беруть у праву руку, а шпульний ковпачок – у ліву (рис. а).

Надівають шпульку на порожнистий стержень шпульного ковпачка. Кінець нитки вводять у проріз шпульного ковпачка, протягують під пластинчатою пружиною і заводять за її язичок (рис. б, в).

Лівою рукою беруть шпульний ковпачок та надівають на стержень шпулетримача, притискають пальцями лівої руки, щоб клацнуло. Переконавшись, що нижня нитка без ривків виходить зі шпульного ковпачка, переміщують засувну пластину направо (рис. г).

Поворотом махового колеса голку опускають униз, підтримуючи кінець верхньої нитки (рис. д). Повертають махове колесо до того моменту, поки голка не підніметься вгору. Лівою рукою натягують верхню нитку і за її допомогою виводять нижню нитку нагору. Верхню і нижню нитки разом заводять під лапку (рис. е).



Разом розбираємо, як заправляти нижню нитку по плакату на дошці.

Вчитель звертає увагу дітей на нові слова: шпулька, шпульний ковпачок. Демонстрація заправки нижньої нитки учителем на машині. Учні пропонуються заправити нижню нитку. Вчитель пояснює, як розпочати роботу на швейній машині:

- Спершу беремо тканину і складаємо її удвоє, тому що ми завжди за допомогою швейної машини з'єднуємо якнайменше дві деталі виробу.
- Підкладаємо тканину під голку.
- Повертаючи махове колесо до себе, опускаємо голку у тканину.
- Плавно опускаємо притискну лапку і починаємо працювати.
- Під час роботи привідний важіль крутимо від себе. Дівчатка роблять пробну строчку на машині.

Заключний інструктаж:

- 1) підведення підсумків практичної роботи;
- 2) відзначення учнів, які найкраще виконали завдання;
- 3) аналіз найхарактерніших помилок і недоліків у роботі учнів;

VII. Підведення підсумків:

- повідомляю про досягнення цілей заняття;
- повідомляю домашнє завдання;
- з'ясовується, чи досягнуто мети уроку;
- оголошується тема наступного уроку.

ОБ'ЄКТИ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ. МЕТОДИ ПРОЕКТУВАННЯ (6 КЛАС)

Мета уроку: *навчальна:* засвоєння учнями понять про види фартухів різного призначення, способи їх оздоблення; види їх моделювання; формування в учнів умінь моделювання виробу; *розвиваюча:* розвинути просторову уяву, логічне мислення та наочно-образного мислення, пам'ять, самостійності, навички правильної організації робочого місця; *виховна:* пробуджувати бажання до якості виконання своєї роботи; зміцнювати почуття взаємодопомоги та колективізму; викликати бажання передбачувати кінцевий результат; формувати позитивне ставлення до трудової діяльності.

Обладнання, матеріали, інструменти: комп'ютер; зразки моделей фартухів; лінійки, лекало, олівці, кольоровий папір, різного виду оздоблення (тасьма, аплікація, мереживо) ножиці, клей; коло кольорів, ескізи моделей фартухів, ескізи кишень і нагрудників, картки-завдання.

Тип уроку: урок-презентація.

План уроку:

1. Організаційна частина.
2. Актуалізація опорних знань та життєвого досвіду учнів.
3. Повідомлення теми, мети та завдань уроку.
4. Мотивація навчально-трудої діяльності учнів.
5. Вивчення нового матеріалу з поточним закріпленням.
6. Практична робота.
7. Заключна частина.

ХІД УРОКУ

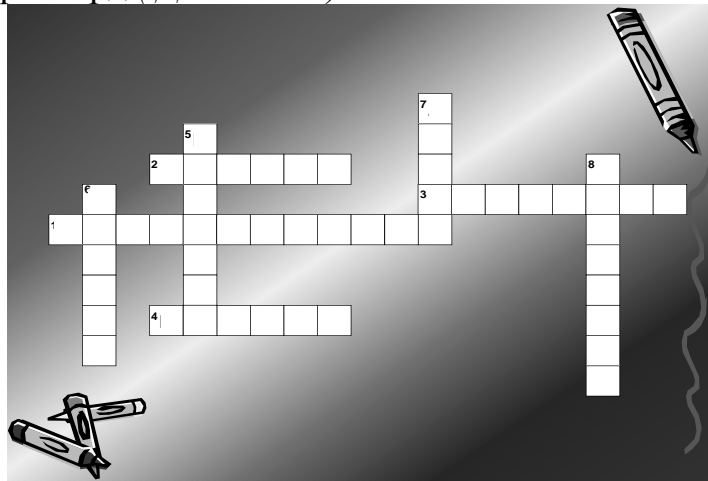
1. Організаційна частина.

- Привітання;
- Перевірка присутності учнів на занятті;
- Призначення чергових;
- Перевірка готовності до уроку.
- Клас розділити на 4 команди для подальшої роботи на уроці.

2. Актуалізація опорних знань та життєвого досвіду учнів.

Перш ніж приступити до вивчення нового матеріалу давайте згадаємо, що ми вивчили на минулому уроці.

Розгадаємо кросворд (Додаток 1)



Роздаю учням бланки для підрахунку результатів опитування. Пояснюю правила заповнення бланків.(Додаток 2)

Заповніть таблицю			
Назва мірок	Позначення мірок	Призначення мірок	Порядок зняття мірок
Довжина нагрудника	Дн	Визначення довжини нагрудника	Від лінії талії вгору до бажаної довжини
Довжина нижньої частини	Днч	Визначення довжини нижньої частини фартуха	Від лінії талії вниз до бажаної довжини
Напівобхват талії	Пт	Визначення довжини поясу	По самому тонкому місці тулуба
Півобхват стегон	Пс	Визначення ширини н.ч. ф.	Горизонталь навколо стегон

Завдання № 1

Завдання на команду – заповнити таблицю, яку я вам зараз роздам.

На команду дається таблиця – хто швидко й правильно відновить її. (Додаток 3) Потрібно вставити в таблицю речення.

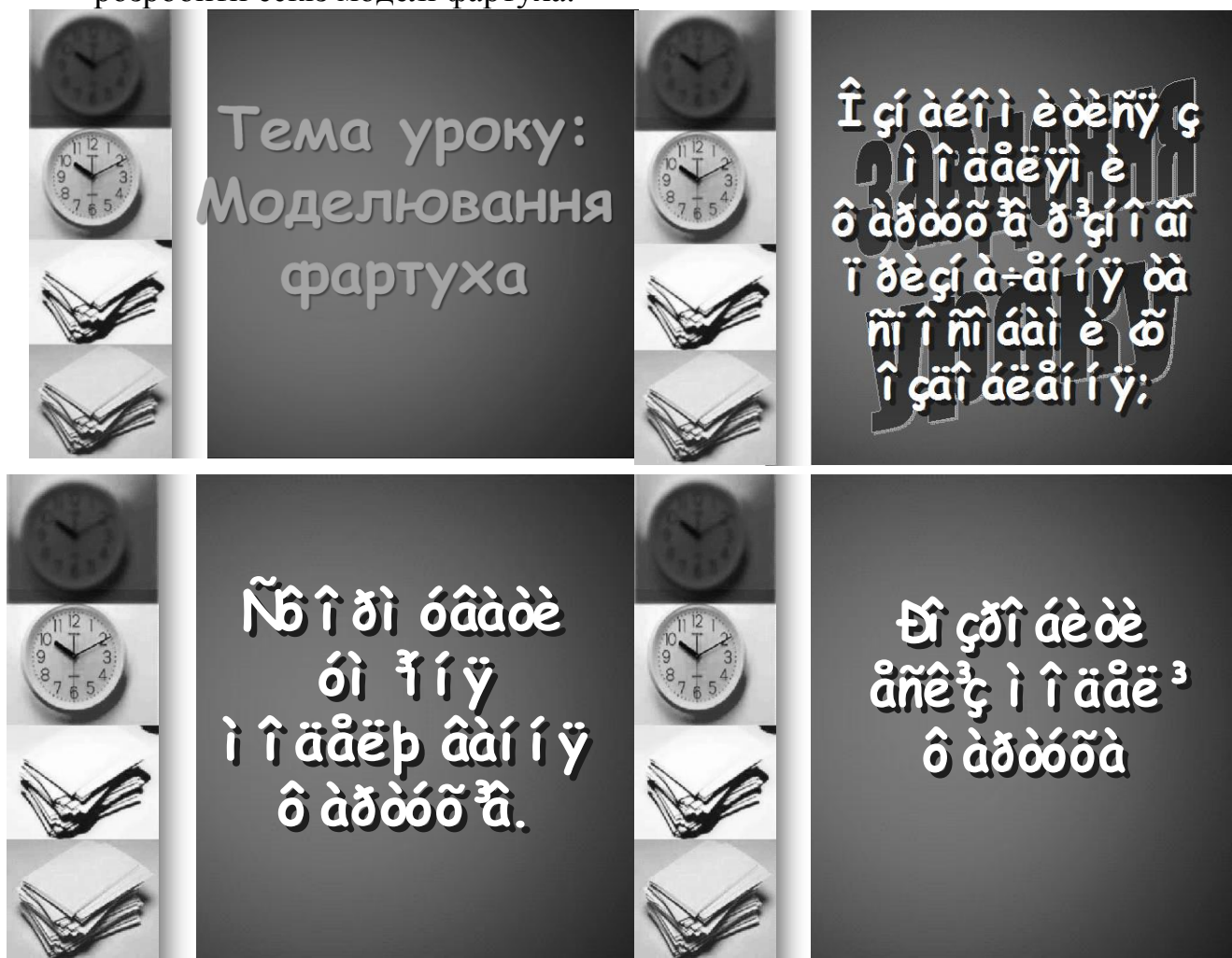
3. Повідомлення теми, мети та завдань уроку.

Оголошення теми уроку, постановка мети і задач

Тема нашого уроку сьогодні «Моделювання фартуха».

Завдання уроку:

- ознайомитися з моделями фартухів різного призначення та способами їх оздоблення;
- сформувані уміння моделювання фартухів;
- розробити ескіз моделі фартуха.



4. Мотивація навчально-трудої діяльності учнів (створення проблемної ситуації)

Діалог учителя з класом:

- **Учитель.** Чи можете ви в даний момент створити ескіз моделі фартуха?
- **Учні (передбачувана відповідь).** Не можемо.
- **Учитель.** Чому не можете? Адже все зрозуміло, деталі фартуха вам відомі з попереднього уроку, нагадаю: нагрудник, нижня частина, пояс, бретелі, кишені. Що тут складного?
- **Учні (передбачувана відповідь).** Тому, що ми не знаємо призначення цієї моделі, для кого цей фартух буде пошито і для яких робіт його будуть використовувати.
- **Учитель.** Дійсно, не можна створити жодної практичної речі, якщо не знаєш її призначення. Це ми з'ясуємо на сьогоднішньому уроці.

5. Вивчення нового матеріалу.

Згадавши, що ми вивчали на попередніх уроках, можна зробити висновок – щоб зшити фартух, спочатку вимірюють фігуру людини, згідно

мірок, по спеціальних розрахунках – будемо креслення викрійки й цей процес називається – конструювання.

Щоб дати визначення й зрозуміти, що таке моделювання – давайте уважно подивимося на ряд моделей

Модельний ряд



Завдання № 2

Заповнити таблицю:

- 1 і 3 команда знаходять подібні риси;
- 2 і 4 команда знаходять відмінності.

Представники груп по черзі називають виявлені ознаки подібності й відмінності.

Заносимо їх у таблицю на слайді

Подібні риси	Відмінності
1. У кожного фартуха є нижня частина	1. Є фартухи відрізнi й не відрізнi по лінії талії.
2. У кожного фартуха є нагрудник.	2. Кишені мають різну форму.
3. У всіх фартухів є бретелі.	3. Фартухи відрізняються по кольору.
4. У всіх фартухів є кишені	4. Оздоблення фартухів різне.
5. У всіх фартухів є оздоблення.	5. У фартухів різна форма нижньої частини.

Підводжу учнів до висновку, що моделі фартухів відрізняються одна від одної формою, кольором і оздобленням. Те, чим одна модель відрізняється від іншої, називається фасоном, (записати в зошит).

ВИСНОВОК: моделі фартуха
відрізняються одна від одної:
формою,
кольором,
садробленням.

ВИСНОВОК: Те, чим одна модель
відрізняється
від іншої, називається
фасоном

А моделювання – це зміна форми деталей одягу й добір різних видів оздоблення (запис у зошит).

ВИСНОВОК:
Моделювання:
- це зміна форми деталей одягу й добір різних видів оздоблення

Способи моделювання фартуха

1. Зміна геометричних розмірів і форми окремих деталей фартуха
2. Застосування художнього оздоблення.
3. Моделювання кольором.

Можна виділити кілька способів моделювання фартуха: (запис у зошит)

- зміна геометричних розмірів і форми окремих деталей фартуха.
- застосування художньої оздоблення.
- моделювання кольором.

Звісно, що при розробці нової моделі можна застосовувати відразу кілька способів моделювання.

Трохи детальніше про кожний розділ:

Найпростіший спосіб моделювання фартуха – зміна геометричної форми деталей, але треба пам'ятати, якщо ми вже змінили форму виробу – або деталі, треба обов'язково застосувати цю форму для іншої, хоча б однієї деталі фартуха

Завдання №3

Підберіть до нижньої частини фартуха кишеню, нагрудник, що підходять за формою.

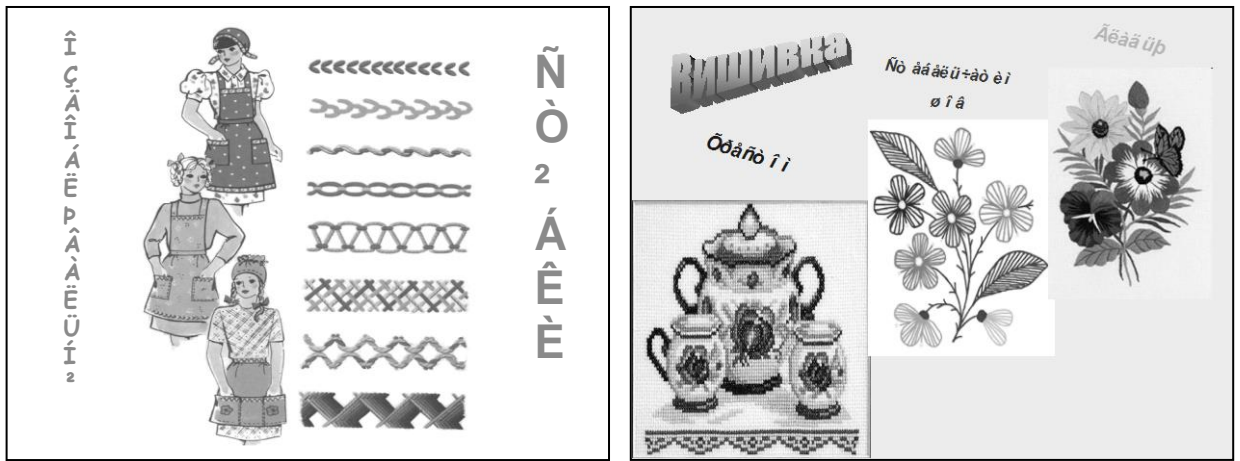


Оздоблення й колір: тут можна говорити дуже багато й довго.

Мода на комбінації кольору змінюється набагато частіше, чим на форми й деталі костюму. Це говорить про те, що колір займає дуже важливе місце в загальній композиції. Те ж саме можна сказати й про декоративне оздоблення. Сучасні модельєри використовують різноманітні її види: тканина іншого кольору або фактури, вишивку, декоративні шви, тасьму, мережива, аплікацію. Правило тут одне: дотримання почуття міри.

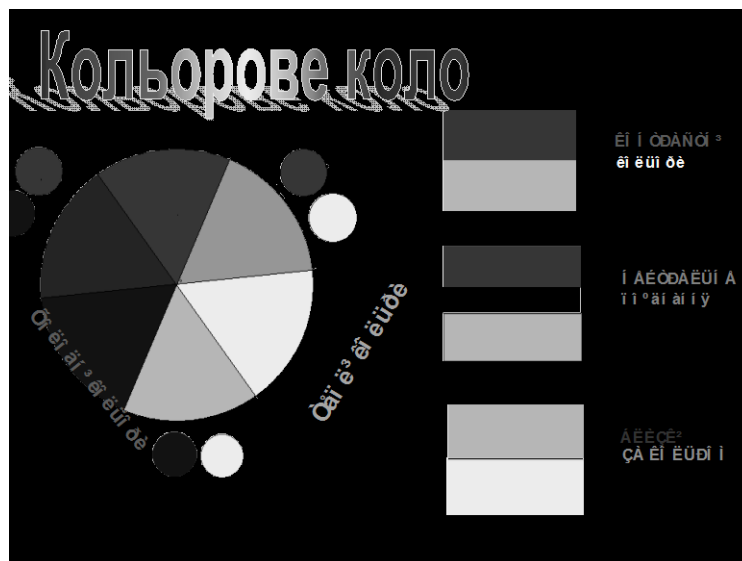
Як підібрати гармонічний колір оздоблення? Найпростіше зробити це за допомогою кольорового кола, яке будується на чотирьох основних кольорах: червоний – зелений, жовтий – синій. Вони в колі розташовані один проти одного й називаються контрастними. Кольору, які розташовані поруч із ними, мають назва родинних кольорів. Добитися гармонічної кольорової комбінації можна, якщо використовувати в обробці той же колір, що є присутнім в основній тканині виробу (тканина з малюнком) або ж колір оздоблення контрастний основному фону.

Веселка. Різнобарвна дуга на небосхилі. Вона виникає, коли сонце висвітлює завісу дощу, розташовану на протилежній від нього стороні неба. Тоді сонячне світло переломлюється, відбивається в дощових краплях, і виникають усі сім кольорів веселки: фіолетовий, синій, блакитний, зелений, жовтий, жовтогарячий і червоний.)



Завдання № 4

1. Підберіть до фартуха із червоної тканини оздоблення близьку за кольором допомогою кольорового кола.
2. Підберіть до фартуха із синьої тканини оздоблення контрастного кольору.
3. Який колір оздоблення підійде для фартуха з білої тканини в дрібний синій горох?



Оздоблення.

(Пропонується плакат з різними видами оздоблення, варіанти аплікацій).

Модельєр повинен добре знати людську фігуру, її пропорції й пластику, закони й правила гармонічної комбінації кольору, добре розбиратися в доповненнях і прикрасах, а також у технології швейної справи. (Яких модельєрів нашої країни або нашого міста ви знаєте, назвіть прізвища).

1. Підберіть до фартуха із червоної тканини оздоблення близьку за кольором допомогою кольорового кола.



Завдання №5

Кожна, учениця одержує чорно-білий ескіз моделі фартуха. Потрібно придумати для неї кольоровий рішення і підібрати оздоблення.

ВИДИ ОТДЕЛКИ

АПЛІКАЦІЯ

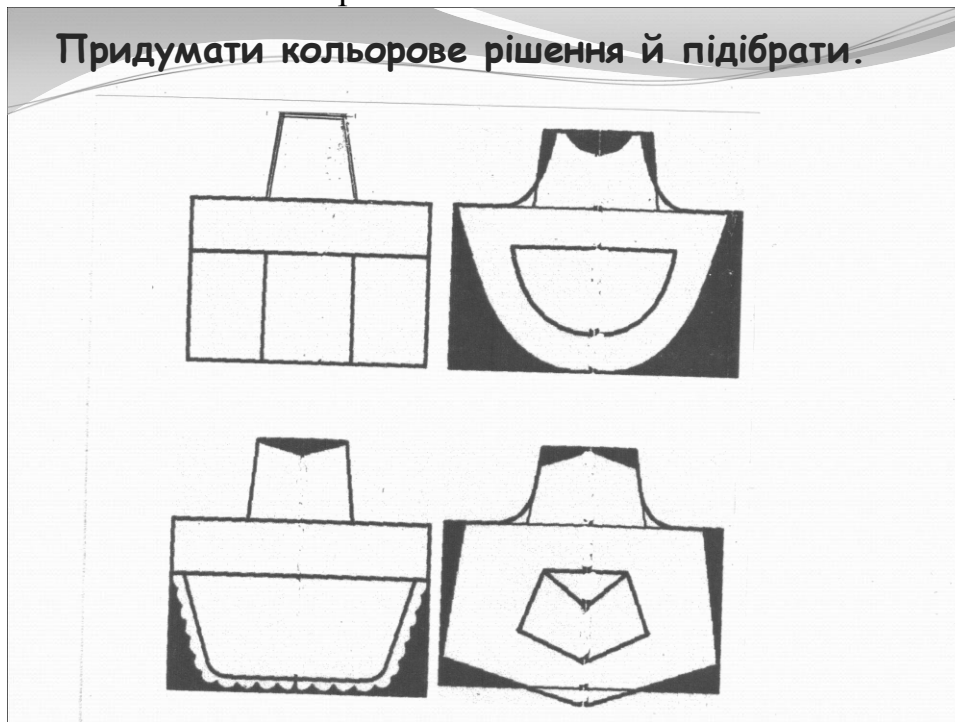
Придумайте кольорове рішення і підберіть оздоблення

ОЗДОБЛЮВАЛЬНІ ШВИ

ТАСЬМА

6. Практична робота.

Учні повинні розробити ескіз нової моделі фартуха за технологічною карткою.



Вступний інструктаж.

- звертаю увагу на дотримання технологічності та послідовності виконання ескізу фартуха.
- вказую на найбільш поширенні помилки при виконанні цієї роботи.
- нагадую про дотримання правил техніки безпеки при роботі з ножицями.

Поточний інструктаж.

- контролюю якість виконання роботи.
- вказую на недоліки в роботі і шляхи їх усунення.

Заключний інструктаж.

- роблю короткий аналіз виконаної роботи
- акцентую увагу на важливості організації робочого місця (своєчасне його прибирання, догляд за інструментом після роботи).

7. Заключна частина

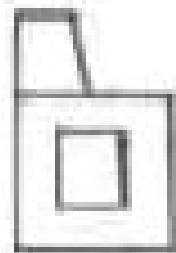




- Рефлексія

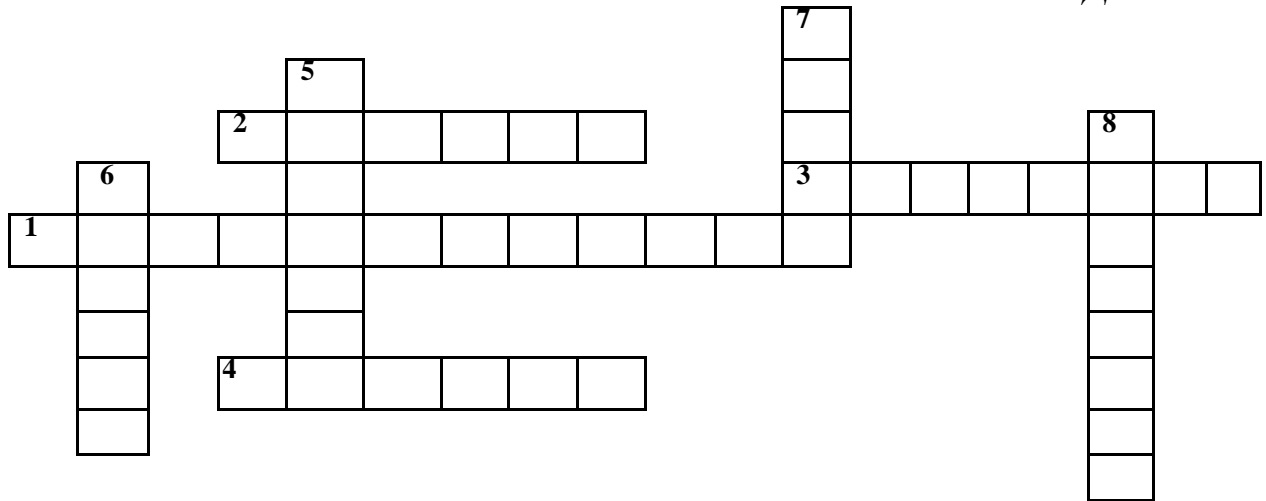
1. Що нового дізналися на уроці?
2. Чому навчилися? Яку роботу виконали?
3. Порівняйте реальні результати завдання.
4. Чому отримали саме такий результат?
5. Що потрібно зробити, щоб покращити результати?
6. Які способи моделювання ви знаєте?
7. Які види оздоблення можна застосувати при моделюванні фартуха.
8. Малюнок, виконаний від руки, з дотриманням усіх пропорцій, як називається?

- На завершальному етапі заняття демонструю найбільш удалі роботи.
- Проводимо аналіз допущених помилок.

- Виставляю поточні оцінки й вношу їх у таблицю (допомагають підвести підсумки уроку - бригадири).
- контролюю прибирання робочих місць.
- *Домашнє завдання:* принести викрійку, тканину, робочі інструменти.

Технологічна карта «Моделювання фартуха»

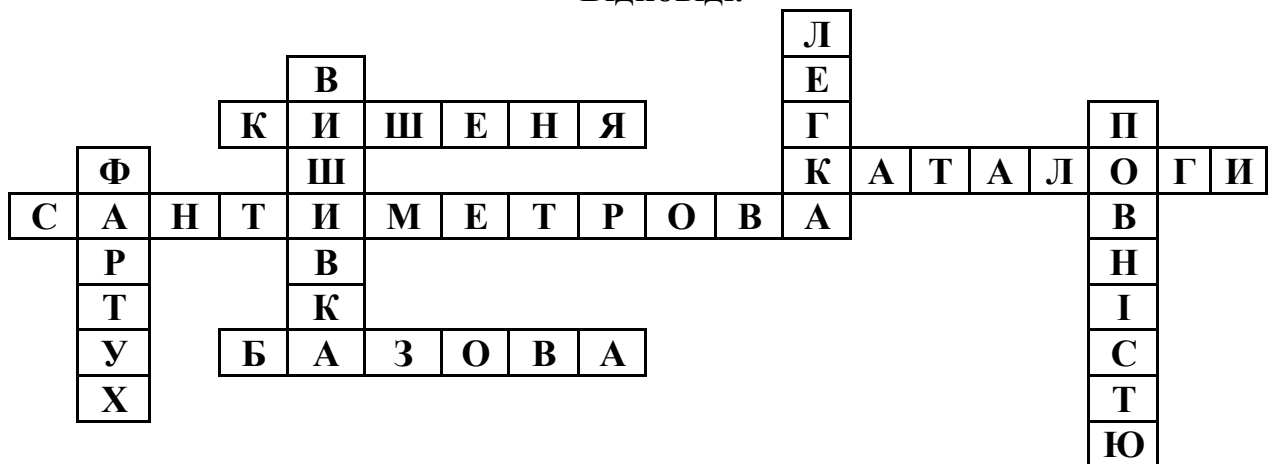
№	Послідовність операцій	Креслення	Інструменти та матеріали	Техніка безпеки
1	Обведіть лекало(шаблон-викрійку основи) фартуха на альбомний аркуш.		Альбомний аркуш, лекало фартуха, олівець.	
2	Нанесіть фасонні лінії зміни форми деталей, створіть ескіз задуманої моделі.		Фігурне лекало, лінійка, олівець.	
3	Аркуш кольорового паперу перегніть на ширину фартуха, лицьовою стороною всередину, прикладете лекало фартуха впритул до згину й обведіть..		Кольоровий папір, олівець, лекало фартуха.	
4	На кольоровому папері повторите фасонні лінії створюваної моделі, виріжте отримане креслення, приклейте на альбомний аркуш поруч із ескізом.		Кольоровий папір, фігурне лекало, олівець, ножиці, клей, альбомний аркуш.	ТБ ножиці
5	Для задуманої моделі фартуха підберіть колірний розв'язок обробки.		Різні варіанти обробок, аплікації, клей, ножиці.	ТБ ножиці



Питання.

1. Яку стрічку використовують для зняття мірок?
2. Деталь фартуха.
3. Спеціальні видання, якими користуються у процесі створення нових ідей одягу.
4. Форма виробу, яку використовують для розробки подібних виробів, називають...
5. Вид оздоблення.
6. Вид робочого одягу.
7. Галузь промисловості.
8. Мірки обхватів і довжини записують...

Відповіді.



Номер гравця	Номер стола	Прізвище гравця	Номер завдання					Сума балів	Оцінка за урок
1									
2									
3									
4									
5									

Назва мірок	Позначення мірок	Призначення мірок	Порядок зняття мірок
Довжина нагрудника	Дн		Від лінії талії вгору до бажаної довжини
Довжина нижньої частини	Днч	Визначення довжини нижньої частини фартуха	
Півобхват талії	Пт		По самому тонкому місці тулуба
Півобхват стегон	Пс		Горизонталь навколо стегон

1. Визначення довжини нагрудника	2. Визначення довжини поясу	3. Визначення ширини нижньої частини фартуха	4. Від лінії талії вниз до бажаної довжини
----------------------------------	-----------------------------	--	--

УРОК-ГРА З ТЕМ «ПОШИТТЯ ШВЕЙНИХ ВИРОБІВ» І «МАТЕРІАЛОЗНАВСТВО» (7 КЛАСІ)

Мета: навчальна: закріпити отримані на попередніх уроках знання з розділів «Пошиття швейних виробів» і «Матеріалознавство»; виховна: виховання акуратності, охайність, сумлінність, чесність, доброзичливість; розвиваюча: розвивати мислення (вчити порівнювати, узагальнювати, виділяти істотне, оперувати поняттями).

Тип уроку: узагальнення набутих знань.

Матеріали та інструменти: заготовки, моделі одягу, зразки тканин, клей, голки, нитки, ножиці.

Наочність: плакати, малюнки.

Структура уроку:

- I. Організаційний момент. _____ 5 хв.
- II. Мотивація навчальної діяльності. _____ 5 хв.
- III. Застосування отриманих знань, умінь, навичок. _____ 30 хв.
- IV. Підсумки уроку. _____ 5 хв.

ХІД УРОКУ

I. Організаційний момент.

Привітання вчителя

Клас ділиться на 4 команди. У кожної команди є назва й відзнаки (емблема, девіз). Кожна команда сидить за окремим столом. Команду очолює капітан. Запрошені гості і журі для оцінювання конкурсу.

II. Мотивація.

Оголошення теми і мети уроку.

Ознайомлення команд з правилами гри.

Гра складається з конкурсів. Кожен конкурс містить певні умови і

завдання, які оцінюються журі кольоровими картками. Червоний – перше місце, жовтий – друге, синій – третє, зелений – четверте. За кожен конкурс видається певна картка. У кінці гри підраховується кількість карток за кольорами. Перше місце отримує команда, у якої максимальна кількість червоних карток, друге – у якої найбільше жовтих і т. д.

III. Застосування отриманих знань, умінь, навичок.

ПЕРШИЙ КОНКУРС «Будемо знайомі».

Команда називає себе, пояснює емблему, проголошує девіз.

Оцінюється творчість, оригінальність ідеї, художнє виконання малюнка на емблемі.

ДРУГИЙ КОНКУРС «Розминка».

Учитель ставить запитання, відповідає та команда, капітан якої першим підіймає руку. Якщо відповідь неправильна, то право переходить до іншої команди. Відповіді треба давати лаконічно.

Питання:

- Переплетення, у якому одна нитка основи перетинається з однією ниткою утку називається...
- Як класифікують текстильні волокна?
- Охарактеризуйте льон та бавовну.
- Охарактеризуйте вовну та шовк.
- До якої техніки вишивання належать мережки?
- Які лінії фігури ви знаєте?
- Які мірки використовують для побудови креслення спідниці?
- Які спідниці за силуетом ви знаєте?
- Хто створює ескізи моделей одягу?

ТРЕТІЙ КОНКУРС «Проект».

Капітани витягують завдання для команди з назвою певного типу волокна (льняне, бавовняне, шовкове, вовняне).

Кожна команда отримує конверт, у якому на окремих аркушах паперу міститься інформація про різні типи волокон – малюнки (вівця, гусінь, квітка льону, бавовна), технологія виготовлення, властивості волокон і опис тканин.

Завдання: вибрати інформацію, яка відповідає заданому типу волокна, приклеїти її на аркуш. Художньо і творчо оформити проект. Пропонується аркуш формату А3, кольорові маркери, клей.

Оцінюються творчий підхід, правильність і повнота інформації, естетичність оформлення.

ЧЕТВЕРТИЙ КОНКУРС «Майстриня».

Виконують по дві учениці з кожної команди. Команда отримує недороблену дитячу спідницю.

Завдання. Усунути недоліки:

- а) підшити відірваний низ;
- б) обметати боковий шов;
- в) пришити гудзик.

Оцінюється швидкість та якість виконання.

Поки проходить конкурс, учитель проводить конкурс з іншими членами команд і глядачами.

Продовжить прислів'я про працю:

До роботи мама, а...	до танцю сама.
До танцю скачучи, а...	до роботи плачучи.
Без праці жити –	тільки небо коптити.
Без труда...	нема плода.
Більше робити та	менше говорити.
Уперта праця все	переможе.
Упертість і труд усе	перетруть.
Гірка робота, а	солодкий хліб.
Гірко заробиш, а солодко	з'їси.
Де ліниво працюється,	там пожитку не чується.
Де багато крику,	там мало роботи.
До їжі вовк, а до роботи	заєць.
За сто робіт береться,	а жодна не вдається.
Із праці радість, із безділля	смуток.
Їсть за вола, а робить	за комара.
Коли працює, то все мерзне, а коли їсть,	то аж пріє.
Де робить купа,	не болить біля пупа.

ПЯТИЙ КОНКУРС «Бабусяна скринька».

Завдання: (отримує капітан для команди) підібрати необхідні речі та одягнути людину в український:

- а) дівочий буденний костюм;
- б) дівочий святковий костюм)
- в) чоловічий селянський костюм;
- г) жіночий святковий костюм.

Пропонується ряд речей, складових українського національного одягу – спідниці, сорочки, камізьельки, головні убори, прикраси, які знаходяться у скрині. До скрині підходять члени команд (по одному). За сигналом їм треба вибрати предмети, що підходять до їхнього завдання, і передати своїй команді, яка одягає свого представника.

Потім капітан дає опис моделі та пояснює вибір елементів одягу.

Оцінюється швидкість виконання завдання, відповідність елементів костюма завданню, літературність описання костюма.

ШОСТИЙ КОНКУРС «Кмітливі та винахідливі».

Уявіть, що ви зібралися в гості, виходити за 5 хвилин, але яка неприємність, улюблена спідниця пошкоджена! Треба швидко щось робити.

Завдання: «врятувати спідницю» будь-якими засобами.

Пропонується: спідниці з плямами, дірками в різних місцях,; матеріали: голка, нитки, ножиці, клаптики тканини, хутра, шкіри, готові аплікації, бісер, камінці.

Оцінюється швидкість, якість виконання, доречність використання матеріалів, загальний зовнішній вигляд; вдалість вирішення проблеми.

СЬОМИЙ КОНКУРС. Домашнє завдання. «Презентація спідниці»

Дівчатам за день до конкурсу запропонували виготовлені моделі спідниць (із тих, що вони шили на уроках). Завдання було «оживити» її. Від імені спідниці театральнo презентувати себе:

- назватися;
- дати характеристику;
- підібрати інші речі відповідно до образу.

Оцінюється відповідність назви і образу, творчість, смак, акторська майстерність.

ДОМАШНІ ЗАВДАННЯ КОМАНД

(Пропонуються приклади виступів)

Монологи спідниць.

1. «Джинсова модниця»

Я приїхала з Італії – країни-законодавиці моди. Тому я завжди в центрі всіх модних подій. І якщо ви мене запитаете, я розкажу вам про всі модні напрямки і тенденції, а взагалі, подивіться на мене і ви побачите, що зараз носять. Це темно-синій високоякісний італійський котон, «натур-продукт», як кажуть. На мені багато різних ремінців і заклепок, бо це додає мені стилю і зараз дуже актуально. У мене оточення відповідне: стильні черевички, які підіймають мене догори, курточка-модниця – моя подружка – і кольорові панчохи. А ще я люблю обертатися серед таких, як я сама.

2. «Клубна танцівниця»

Люблю провокувати оточуючих. Я – для сміливих і яскравих. Зі мною не посумуєш! Я дуже зручна, бо не довга і не коротка, не вузька – не затримую рухів, але і не широка – у мені не заплутаєшся! Особливо весело, коли господарка збирається до спортзалу – а врешті-решт ми опиняємося на гучній дискотечі. Танці до упаду і постійний рух притягують до нас яскраві колготки та спортивне взуття. Також у нашій компанії модний светрик із неоновим малюнком, який світиться в прожекторах.

1. «Неонова мрія»

Сама по собі я натура романтична. Люблю спілкування засобами неординарними – мені до вподоби рожеві колготки і такі ж рожеві туфлі на підборах, із милими метеликами. Легка, ніжна блузка доповнює наш ансамбль якнайкраще. А якщо навкруги мене рожеві речі, прикрашені ажурними мереживами, то разом ми виглядаємо на всі сто.

2. «Правильна учителька»

Чорна строга спідниця з кокетливим розрізом. Мені подобається класика, але я люблю бути модною – на концерті, у театрі, у класі, я не змінюю своєму стилю. Моя власниця молода, весела, але вимоглива вчителька, із моєю допомогою відповідає класиці, а якщо одягати зі мною кольорову жилетку або пов'язати яскравий пояс-шарф, можна змінити і стиль, і настрій.

IV. Підсумки уроку.

- Аналізується творча робота учнів у ході проведення заняття.

- Підраховується кількість кольорових карток у кожній команді.
- Оголошуються результати гри. Визначається і нагороджується переможець.

ОЗДОБЛЕННЯ ВИРОБІВ МЕРЕЖКОЮ (7 КЛАС)

Мета: *навчальна:* ознайомити учнів з різновидами оздоблення виробів мережками, обробкою країв виробу торочками, закріпленими мережкою «одинарний прутик». *Навчити* оздоблювати виріб мережками; *виховна:* виховувати в учнів дбайливість до вишитих виробів, працелюбність, акуратність при вишиванні виробів; *розвиваюча:* сприяти розвивати в учнів координацію рухів, концентрації уваги, наочно-образного мислення.

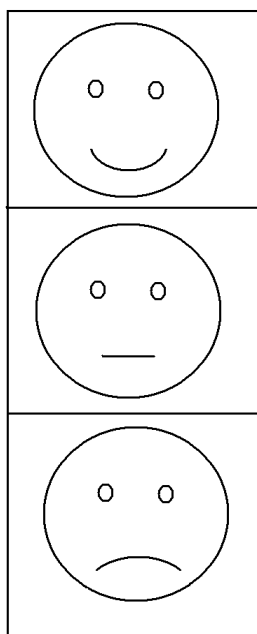
Тип уроку: урок-мандрівка.

Структура уроку:

1. Організаційна частина.
2. Актуалізація опорних знань.
3. Повідомлення теми, завдань уроку, мотивація навчально-трудової діяльності.
4. Вивчення нового матеріалу.
5. Закріплення нового матеріалу.
6. Практична частина.
7. Підбиття підсумків уроку.

Хід уроку

1. Організаційна частина.



Усім доброго ранку. Давайте знайомитись – я капітан! А це мій корабель (класна кімната), а ось його вітрила (розвішані на стінах рушники, оздоблені мережками). Корабель відпливає до невідомих островів, пропоную вам здійснити подорож разом зі мною і взяти участь у дослідницькій роботі. Згодні? Тоді зручніше сідайте. Наш корабель відходить від пристані, тому я пропоную підняти прапор. Як капітан я маю перевірити склад нашого екіпажу, а мій помічник мені в цьому допоможе. (перевірка присутніх). Я хочу знати який настрій у моєї команди, виберіть і покажіть одне з зображень.

2. Актуалізація опорних знань.

Щоб корабель почав свою подорож, треба підняти якір. Ви теж повинні дістати з глибини пам'яті знання, які здобули на минулих уроках і яких набули з власного досвіду. Тож проведемо «Блеф-гру» (гра проводиться письмово на картках, кожна правильна відповідь 2 бали).

«Блеф-гра»

1. Мережки – це лічильні шви.
2. Мережка «одинарний прутик» - це глухий шов.

3. Мережки вишивають зліва направо.
4. Для виконання мережок підходить будь-яка тканина.
5. «Качалочка»- лічильний шов.
6. вишивати треба при достатньому освітленні.
7. Через 50 хвилин роботи треба зробити перерву на 30 хв.

Критерії оцінювання:

- 9-10 балів – учень добре орієнтується у питанні, вірно відповідає;
- 7-8 балів – учень вагається у вірності своєї відповіді.
- 4-6 балів – учень мало, тобто погано розуміє зміст питання, відповідає невпевнено, з помилками.

Ми добре підготувались до подорожі, тож піднімаймо якір і вирушаймо в плавання.

3. Повідомлення теми, завдань уроку, мотивація навчально-трудова діяльності.

Ми пливемо по морю, що зветься «Рукоділья», тому давайте пригадаємо які види рукоділья ви знаєте (вишивання, в'язання, аплікація, макраме, бісероплетіння тощо). Сьогодні ми поговоримо про такий вид рукоділья як мережка та дізнаємось як з допомогою мережки можна оздоблювати різноманітні речі. Усі вироби, які ви бачите, (демонстрація готових виробів, оздоблених мережкою) мають гарний естетичний вигляд. Чому? Тому що в цих виробів немає вузлів, кінців, петель з ниток, недовишитих елементів візерунків, деформації візерунку внаслідок затягування ниток, акуратно оброблені краї та кути. Також ці вироби без плям, накрохмалені, акуратно випрасувані. Для того щоб ваші вишиті серветки також милували око, ви повинні навчитися красиво вишивати та завершувати роботу. Це і буде завданням нашого плавання.

4. Вивчення нового матеріалу.

Мережка, як ви вже знаєте з попереднього уроку, належить до лічильних швів.

Мережка – це прозора (ажурна) техніка вишивання. Виконується мережка на місці висмикнутих з тканини ниток. Ніщо так не підкреслює виріб, як мережка, підкреслює її чарівність. А звідки ж взявся цей захоплюючий вид рукоділья? А ось зараз ми і дізнаємось. Наш корабель дістався острова «Історичний», житель якого і розповість про походження мережки. (попередньо підготовлений виступ учениці про походження мережки). Подякуємо нашому гостеві. Я теж хочу дещо додати до його розповіді. Суттєве значення для вишивки має кольорова гама. Потрібно враховувати ритмічне чергування кольору, виділення основного тону, який надає вишивці необхідну цільність і завершеність. Візерунки мережок виконують переважно нитками світлих тонів (білими, голубими, рожевими) на білій тканині. На тканинах інших кольорів мережки виконують нитками в тон тканини. Ажурність наскрізного шиття білим по білому особливо характерна на Полтавщині, Чернігівщині. У південних і західних областях України застосовують і кольорові нитки, за допомогою яких створюються яскраві візерунки на ажурному фоні. Для підрублювання мережкою краю

виробу використовують нитки, які були витягнуті з тканини або вишивальні нитки. Можна також використовувати катушкові нитки 40 чи 50 номеру. Нитки необхідно підбирати в тон тканини. Тканину беруть тільки з полотняним переплетенням, з якої легко висмикуються нитки.

Спочатку на певній відстані (2..5 см) від краю тканини висмикують 4-5 ниток для мережки. Внутрішній край прорідженої смужки обробляють «одинарним прутиком», а всі зовнішні нитки паралельно зрізу висмикують.

Краї можна обробити за допомогою торочок з іншої тканини, що дає можливість зробити густу двоколірну бахрому: один колір (верхній) — колір основної тканини, другий (нижній) — контрастний колір іншої тканини. Смужка тканини контрастного кольору має бути вдвоє ширшою, ніж майбутні торочки. Смужку складають по ширині навпіл і заправують. На основній тканині виробу на відстані від краю, що дорівнює ширині майбутніх торочок, висмикують кілька ниток для мережки. Упритул до нижнього краю прорідженої смужки з вивороту приметують тканину контрастного кольору. При цьому згин смужки накладають точно по висмикнутій нитці. Потім по цьому краю виконують мережку «прутик». Виконуючи стібки мережки по основній тканині, одночасно пришивають до згину і підкладену тканину.

5. Закріплення нового матеріалу.

Кожен член нашого екіпажу повинен добре орієнтуватись в морі «Рукоділья», тож перевіримо як ви розумієтесь в одному з його течій – мережці. (фронтальне опитування учнів).

1. Що таке мережка і яке її призначення?
2. Яким чином можна обробити край вишитого виробу?
3. Які види мережок ви знаєте? Які найкраще використовувати для підрублювання краю вишитого виробу і чому?
4. Яка послідовність обробки краю вишитого виробу мережкою «одинарний прутик»?
5. Який є ще спосіб обробки краю виробу торочками?

6. Практична частина.

Вступний інструктаж.

Кожен моряк знає, що море не лише гарне і захоплююче, але й небезпечне, тож ми повинні пригадати техніку безпеки. Зіграємо в лото. (Декілька учнів кидають кубик, обираючи номер білету, на кожному вказана назва приладу чи інструменту, що використовується в мережці. Згідно назви учні розповідають про правила поводження з обраним ним інструментом).

Нарешті наш корабель дістався берегів острова «Мальовничий». Його назва не випадкова. Жителі острова відрізняються своїм особливим одягом, його охайністю, акуратністю, незвичайною красою, індивідуальністю. Нам теж слід повчитись в них, і пам'ятати, що при оздобленні виробу мережкою він має бути чистим, акуратним, охайним.

Гадаю, що ви готові до виконання практичного завдання. На столі під час практичної роботи повинно бути: вишивальна тканина полотняного переплетення (30x30), ножиці середні та малі з загостреними кінцями,

п'яльця, вишивальні нитки (№ 60,80), наперсток, голка (№ 80), лінійка 30 см, мило.

Поточний інструктаж.

Демонструю та одночасно розповідаю послідовність обробки краю вишитого виробу торочками, закріпленими мережкою «одинарний прутик».

Послідовність виконання

Спочатку на відстані 2..5 см від краю тканини висмикуємо 4-5 ниток для мережки. Внутрішній край прорідженої смужки обробляємо «одинарним прутиком», а всі зовнішні нитки паралельно зрізу висмикуємо. Наголошую про якість: однакова ширина, правильно виконана та мережка, рівномірність розміщення її на серветці. Перевіряю правильність засвоєння прийомів та способів виконання операцій учнями.

Заключний інструктаж.

- підведення підсумків практичної роботи;
- відзначення учнів, які найкраще виконали завдання;
- аналіз найхарактерніших помилок і недоліків у роботі учнів.

8. Підбиття підсумків уроку.

Нарешті наш корабель біля берегів острова «Світ мережки». Це означає, що наша подорож закінчується. Ми подолали великий шлях, завітали до незнайомих нам раніше островів, дізнались багато нового та цікавого і з впевненістю можемо сказати, що знаємо як можна оздоблювати різні речі мережками. Вам сподобалась наша подорож?

Повідомлення домашнього завдання. Прибирання робочих місць.

ВІДОМОСТІ ПРО МОНТАЖНІ ОПЕРАЦІЇ У ВИРОБНИЧИХ ТЕХНОЛОГІЧНИХ ПРОЦЕСАХ (8 КЛАС)

Мета уроку: *навчальна:* узагальнення та систематизація знань, умінь та навичок учнів, отриманих під час вивчення теми «Монтаж виробу»; закріплення знань технічних умов на виконання ручних, машинних видів роботи та ВТО робіт; формування знань про культуру спілкування; ознайомлення учнів із специфікою роботи працівників ательє; *розвиваюча:* розвивати творчі здібності учнів; естетичний смак та творче мислення при підборі методів обробки виробу; розвивати просторову уяву; координацію рухів; естетичний смак; розвивати почуття відповідальності за результат практичної роботи; вміння швидко орієнтуватися в складній ситуації та самостійно знаходити правильне рішення; *виховна:* виховувати самостійність та охайність при виконанні практичних робіт.

Обладнання, матеріали та наочність: клас оформлено у вигляді ательє мод: стіл для прийому замовлень, бланки для оформлення замовлень; стіл для закрійника, на якому знаходяться сантиметрова стрічка, зошит, олівець, стрічка, лекала викройок; обладнані місця для портних: швейні машини, приладдя для виконання ручних робіт, машина для обметування тканини; стіл для виконання волого-теплової обробки; примірочна; манекен із готовим виробом та інша наочність; схема виготовлення плечового виробу.

Об'єкт праці. Вечірня сукня.

Міжпредметні зв'язки: креслення, математика, малювання, історія, хімія.

Тип уроку. Урок-рольова гра «Ательє мод».

Структура уроку:

I. Організаційний момент	5 хв.
II. Перевірка домашнього завдання	6 хв.
III. Актуалізація опорних знань учнів	8 хв.
IV. Мотивація навчально-трудова діяльності учнів	4 хв.
V. Вивчення нового матеріалу	25 хв.
VI. Практична робота	35 хв.
VII. Підведення підсумків уроку	4 хв.
VIII. Завдання додому	1 хв.
IX. Прибирання робочого місця	2 хв.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

Учні запрошуються до класу-ательє. Пропонується їм зайняти місця відповідно до ролі, яку вони будуть виконувати на цьому уроці. Перевіряється підготовку до уроку (наявність спецодягу, учнівських приладь та інше), відмічаються відсутні в журналі.

II. Перевірка домашнього завдання.

Перевірку домашнього завдання проводиться шляхом бліцопитування.

1. Що таке стиль?
2. Що таке мода?
3. Які ви знаєте силуети?
4. Що таке композиція?
5. Як зберегти пропорції в одязі?
6. Яка мірка є основною при визначенні розміру?
7. На які групи поділяють одяг за призначенням?

III. Актуалізація опорних знань учнів.

Правильно зняти мірки, записати їх – запорука того, що виріб буде добре «сидіти» на фігурі, а при його пошитті не виникатимуть труднощі. Тож пропоную провести «Аукціон знань». Учням пропонуються картки з умовними позначеннями мірок.

Завдання 1. Дати повну назву мірки.

Умовні позначки	Назва мірки
Дв	Довжина виробу
Вп	Висота плеча
Вг	Висота грудей
Дтп	Довжина переду до талії
Дтс	Довжина спинки до талії
Шп	Ширина плечового скосу
Шс	Ширина спинки

Шг	Ширина грудей
Сс	Півобхват стегон
Ст	Півобхват талії
Сг	Півобхват грудей

Завдання 2. Назвати деталі крою плечового виробу?

IV. Мотивація навчальної діяльності учнів

Кожна жінка завжди намагалася бути найпривабливішою та модно одягненою. А де ж як не в модному ательє, вона може замовити сукню, яка була б неповторною та індивідуальною. При виготовленні сукні важливу роль виконують художники-модельєри, закрійники, портні. Розробляючи нову модель одягу художник-модельєр враховує її призначення, вік й заняття людини, якій вона адресована, пропорції і його статуру; фактуру й структуру тканини, її колір, розмір малюнка; форми й пропорції одягу; гігієнічні, економічні, естетичні й експлуатаційні вимоги, в також направлення моди.

Закрійник повинен професійно зняти мірки та розкроїти модель, а портна її майстерно пошити. Тож я вам зараз пропоную прийняти участь в уроці-грі «Ательє мод». Можливо хтось із вас замислиться при виборі майбутньої професії.

V. Вивчення нового матеріалу.

Дівчина 1. Доброго дня, Марино!

Дівчина 2. Доброго дня, Олено! Як твої справи?

Дівчина 1. Добре! Через тиждень у моєї сестри дуже важлива подія у житті і вона запросила мене на святкову вечірку. Тому я вирішила пошити собі вечірню сукню, а в яке саме ательє звернутися я ще не вирішила. Можливо ти мені підкажеш?

Дівчина 2. Так, ти саме вчасно мене зустріла! Я хочу тобі порадити дуже гарне ательє. Воно називається «Тріумф». Я сама завжди замовляю в ньому одяг. В цьому ательє працюють дуже досвідчені фахівці у своїй справі. Художник-модельєр може тобі порадити, яка саме модель буде тобі личити, яку підібрати тканину і чи потрібне якесь оздоблення. Ходімо?

Дівчина 1. Ходімо! Мені дуже цікаво.

Адміністратор ательє. Доброго дня, дівчата. Чим можу допомогти?

Дівчина 2. Доброго дня! Моя подруга вирішила замовити собі вечірню сукню у вашому ательє.

Адміністратор ательє. Прошу проходите до приймальні.

Приймальниця замовлень. Доброго дня, дівчата. Мені сказали, що ви хотіли б замовити сукню. Я пропоную вам пройти до художника-модельєра, а потім коли ви вирішите яку саме модель обрати, прошу до мене оформити замовлення.

Художник-модельєр. Доброго дня! Прошу дівчата проходите. Уважно вас слухаю.

Дівчина 1. Я хотіла б замовити сукню. Що ви мені можете порадити?

Художник-модельєр. Як ви знаєте фігури бувають різні.

Конструювання одягу ґрунтується на багатьох факторах, але одним з основних є врахування особливостей фігури людини. Фігура може мати такі особливості: вузькі або широкі плечі, вузькі або широкі стегна, низька або висока талія, виступаючий або плоский живіт, тонкі або повні ноги (руки), коротка шия тощо. Вибираючи модель плечового виробу, крім напрямків моди слід враховувати особливості фігури людини й те, чи виявить ця модель вади фігури або акцентує увагу на її достоїнствах.

Фігури людей залежно від постави умовно підрозділяють на такі типи: нормальна, сутула, перегиниста. Пропорція в одязі є важливою умовою гарної сукні. Довга сукня робить фігуру масивною і важкою, а дуже коротка - приземистою. Жінці з низькою талією і короткими ногами слід робити більш довгу спідницю і ліф з завищеною лінією талії. Повну фігуру зорозово можна зробити вище й стрункіше, якщо застосувати вертикальні лінії. Розширити або звужити талію можна розміщенням виточок, рельєфів, кишень, гудзиків. Таким фігурам пропонуються спідниці гладкі, з декількома складками, трохи розширеними донизу.

Тож по-перше, давайте звернемо увагу на вашу фігуру. Ваша фігура нормальна, але вона має широкі стегна. Все інше відповідає вимірам фігури 48 розміру. Я пропоную вам зшити сукню приталеного силуету, не використовуючи підрізів, тому що вони зорозово будуть акцентувати увагу на ваших стегнах.

Дівчина 2. Дуже цікаво! А як саме ви вирішуєте яку модель підібрати, яку тканину запропонувати?

Художник-модельєр 1. При виборі моделі треба враховувати призначення одягу та його колір.

Композиція – це об'єднання елементів одягу в одне ціле за задумом художника-модельєра.

Процес утворення композиції моделі й виконання її в тканині називається творчим *моделюванням*.

При розробці нової моделі одягу художник-модельєр враховує її призначення, вік й заняття людини, якій вона адресована, пропорції і його статуру; фактуру й структуру тканини, його колір, розмір малюнка; форми й пропорції одягу; гігієнічні, економічні, естетичні й експлуатаційні вимоги, в також направлення моди.

Працюючи над композицією сукні, художник-модельєр робить ескіз моделі, вивчивши особливості рекомендуємої тканини, визначає її драпірування, шукає форму, в якій тканина найбільш вигідніше проявляє свої якості в даній моделі. Художник визначає самі виразні для неї конструктивні та декоративні лінії.

Силует – це зорове сприйняття об'ємних форм одягу, чітко обведених контурами. Силует характеризується тим як виріб прилягає до фігури по лінії талії, висотою та шириною плечей, довжиною та шириною виробу внизу.

Дівчина 2. Можливо ви допомогли б моїй подрузі підібрати потрібну і тканину?

Художник-модельєр 2. При виборі тканини треба звертати увагу, перш за все на призначення виробу. За призначення одяг поділяють на групи: повсякденний, робочий, домашній, спеціальний, святковий, парадний. Тож дивлячись на призначення одягу та модель підбирають тканину. При виборі фасону та тканини неможна ігнорувати правилом: не все гарно, що модно. Для гладких жінок при виборі тканини необхідно враховувати колір, малюнок ті фактуру тканини. Не можна шити сукні із тканин з великим малюнком, смугами, клітинками, а також товстих тканин. Тканина в білий горошок на темному фоні підходить жінкам любої статури ті віку. Такі кольори, як червоний, оранжевий, жовтий, зелений, зорво збільшують фігуру, а блакитний, синій, фіолетовий, зелений – зменшують її і надають стрункісті. Фігурам з широкими стегнами не рекомендується носити червоні, оранжеві, білі, жовті спідниці та сукні, так як вони зорво розширюють стегна. Тепер ви вже знаєте модель вашої сукні, сподіваюсь підібрали тканину, тож прошу до закрійника.

Закрійник. Правильно зняти мірки, записати їх – запорука того, що виріб буде добре «сидіти» на фігурі, а при його пошитті не виникатимуть труднощі. Давайте я зараз зніму потрібні мірки. Ваш розмір 48. Для виготовлення плечового виробу мені будуть потрібні наступні мірки. Залишимо їх у таблицю.

Назва мірки	Умовне позначення	Цифрове значення
Напівобхват шиї	Сш	18,1
Напівобхват грудей 1	Сг1	43,8
Напівобхват грудей 2	Сг2	48
Напівобхват талії	Ст	38
Напівобхват стегон	Сс	55
Ширина грудей	Шг	17,1
Центр грудей	Цг	9,6
Довжина переда до талії	Дпт	48,7
Висота грудей	Вг	33,2
Довжина спинки до талії	Дст	38,2
Висота плеча коса	Впк	3
Ширина спини	Шс	18
Висота бочка	Вб	17,3
Ширина плеча	Шп	13,5
Довжина виробу	Дв	105

Дівчина 1. Дуже цікава робота закрійника. Стільки треба знати!

Закрійник. Так. Перед розкроєм треба перевірити, чи немає на тканині дефектів, проглянути рисунок, з'ясувати напрям нитки. На тканині з крупним рисунком викройки треба розкласти так, щоб зберегти рисунок або розмістити його симетрично. На смугастих тканинах середини всіх деталей мають збігатися з серединою центральної смуги. На картатих і смугастих тканинах деталі викройки треба розкласти так, щоб у місцях їх з'єднання клітинки і смуги збігалися. Викройки приколюють до тканини булавками, щоб напрям повздовжньої

І нитки збігався з проведеною повздовжньою ниткою на викройці. Спочатку вкладаємо крупні деталі, а між ними – дрібні. Контур деталей обводимо крейдою або кусочком мила. Другою лінією показуємо припуски на шви. Олено, користуючись твоїми мірками, я розкроїла тобі сукню. Тепер подальша робота за портною.

Портна. Отож, дівчата, зараз я вам розповім послідовність виконання монтажу сукні.

Готуючи виріб до примірки, застосовують стібки тимчасового призначення: копіювальні, прокладні, зметувальні, а при подальшій обробці – стібки постійного призначення: обметувальні, потайні, хрестоподібні тощо.

Готуючи виріб до першої примірки треба:

1. Відмітити середину переднього та заднього полотнища, лінію талії прокладними стібками.

2. Прокласти стібки по основним та фасонним лініям.

3. Зметати виточки, складки, фасонні лінії, плечові шви, бокові шви.

Під час першої примірки треба звернути увагу на:

1. Середина спинки виробу повинна проходити посередині спинки.

2. Встановити точно лінію талії.

3. Звернути увагу на загальне облягання виробу.

4. Звернути увагу на плечовий шов, який повинен бути точно по середині плеча.

5. Боковий шов повинен проходити точно по прямій лінії.

6. У суцільнокроєній сукні примірку треба робити по обидві сторони сукні, щоб не було перекосів.

7. Уточнити виріз горловини.

8. Уточнити виріз пройми.

9. Намітити місце петель(якщо вони є).

10. Відмітити довжину виробу.

Під час другої примірки звертаємо увагу на:

1. Довжину і ширину виробу.

2. Уточнити форму ті місцезнаходження фасонних ліній

3. Уточнити пришивання гудзиків, кнопок, крючків.

4. Звернути увагу на загальне облягання виробу.

Тож, Олено, сьогодні ми провели першу примірку, а через три дні я тебе чекаю на другу примірку.

Директор ательє. Чи сподобалося вам, дівчата наше ательє?

Дівчина 1. Так, мені дуже сподобалося. Сьогодні я не лише зробила гарне замовлення, а й дізналася багато цікавого про різні професії. Можливо, коли я закінчу школу, я теж буду поступати на навчання до швейних закладів. Адже дуже приємно робити людям щось приємне!

Інші замовники. Доброго дня у вашому ательє! Чи могли б ми зробити замовлення?

Директор ательє. Так, прошу!

VI. Практична робота. Виготовлення плечового виробу.

Вступний інструктаж

Повторюємо правила техніки безпеки при роботі з голкою, ножицями, електричними приладами та санітарно-гігієнічні вимоги при виконанні монтажних робіт. Перевіряю забезпечення всіма необхідними матеріалами та інструментами. Наявність у кожного на столі карток з переліком послідовності виконання роботи.

Поточний інструктаж.

Учні користуючись картками, виконують послідовний збір деталей сукні без коміра та рукавів. Зосереджую їх увагу на правильності виконання тимчасових стібків. Спочатку використовують ручні стібки, потім машинні. Повторюємо термінологію ручних, машинних швів, та вимоги до волого-теплової обробки. Обговорюємо, яким способом учні будуть обробляти горловину та пройми рукавів.

Обходжу робочі місця учнів з метою перевірки чи всі дотримуються правил техніки безпеки з ріжучими інструментами та виконують санітарно-гігієнічні вимоги. Контролюю і допомагаю дітям при виникненні труднощів. Приділяю особливу увагу дітям, які працюють лівою рукою. Як я зрозуміла не всі правильно виконують поставлену задачу. З цією метою я повторюю послідовність виконання роботи індивідуально. Проводиться поточний контроль і самоконтроль. Недоліки виправляю в процесі роботи.

Заключний інструктаж.

Проводячи заклучний інструктаж підводимо підсумки виконання практичної роботи шляхом обговорення самої роботи. Звертаю увагу на те, що не всі виконали роботу охайно, дотримуючись вимог, не всі встигли поробити роботу. Цим учням я виправляю допущені помилки та пропоную закінчити роботу вдома. Кращі роботи учнів демонструю для всього класу. За свої роботи дівчатка отримали найвищий бал.

VII. Підведення підсумків уроку.

На цьому уроці ми ознайомилися із професіями закрійника, портної та художника-модельєра. Саме вони розповіли нам як «народжується» святкова сукня. Портна розповіла нам у якій послідовності виконується монтаж виробу, які стібки тимчасового та постійного призначення використовуються. Коли та як проводиться волого-теплова обробка виробу. Нам було запропоновано виконати монтаж сукні, використовуючи вже подані деталі крою. Сподіваюсь, що набуті знання вам знадобляться у майбутньому.

VIII. Завдання додому. Пропонується тим дівчатам, які не встигли виконати роботу завершити її вдома.

IX. Прибирання робочого місця

СХЕМИ ДЛЯ ПЛЕТІННЯ ГАЧКОМ (6 КЛАС)

Мета: *дидактична:* сформувати вміння в'язання мережива, продовжити формування вміння учнів працювати за схемою;

виховна: виховати працелюбність, посидючість, старанність, охайність, обережність, любов до праці, до мистецтва;

розвиваюча: розвивати творчі здібності учнів, бажання берегти національну культуру; координацію рухів, фізичну силу, окомір.

Тип уроку: формування вмінь та навичок.

Об'єкт праці: виріб, оздоблення мереживом (серветка, рушничок, хустинка, фартушок, спідниця).

Наочність: малюнки мережива в одязі та виробих, схеми мережива, інструкційні картки, натуральні зразки виробів.

Інструменти та матеріали: гачок, нитки, ножиці.

Структура уроку:

1. Організаційний момент.....2 хв.
2. Актуалізація опорних знань.....10 хв.
3. Мотивація навчально-трудова діяльності учнів.....10 хв.
4. Практична робота.....60 хв.
7. Підведення підсумків уроку.....6 хв.
8. Домашнє завдання.....2 хв.

1. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

На початку уроку вчителю необхідно привітатись, перевірити присутніх, призначити чергових, повідомити тему та мету заняття.

2. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ

Проводиться у вигляді гри «Щасливий випадок».

1. Вступне слово вчителя

Ручне в'язання гачком було популярним здавен і зберегло свою популярність до нашого часу. В'язання гачком, чи тамбуром, як говорили в старину, – одне з найпоширеніших, найпростіших і найцінніших рукоділ. Гачком можна в'язати не лише зручний і гарний одяг, а й різні предмети вжитку. Це серветки, хваталки, подушки, сувеніри. Зв'язані окремі узорі можна використовувати для оздоблення трикотаж виробів.

Один із найпоширеніших в Україні видів в'язання гачком – мереживо. З давніх часів воно посідає значне місце як в інтер'єрі житла, так і в одязі. Виплетеними смугами сітчастої тканини з узорами прикрашали рушники, скатерті, простирадла. Мереживом оздоблювали головні убори, косинки, подоли сорочок, фартухів, коміри, низ рукавів, мережили денця очіпків тощо.

Учителю необхідно звернути увагу на те, що урок буде проходити у

вигляді гри «Щасливий випадок». Повідомити мету уроку та пояснити правила гри. Обрати учнівське журі. Яке протягом уроку буде слідкувати за проведенням гри. В кінці уроку будуть підведені підсумки та проведено конкурс на краще мереживо. Завдання журі – виявити не тільки вміння учнів, а й прослідкувати за працьовитістю кожного учня, його трудовою активністю, самостійністю.

1 етап гри: учням ставлять питання, на які треба швидко дати правильну відповідь. Кожній з команд ставляться окремі питання.

Команда “А”:

1. Хто вигадав в’язання?
– Жінка; +чоловік;
2. Гачки виготовляються з ...
+ Дерева, металу, пластмаси,
– Фарфору, картону, пластику
3. Добираючи гачок, треба звернути увагу на ...
– Головку, +стержень
4. Номер гачка – це...
– Діаметр його головки в см;
+ Діаметр його головки в мм.
5. Гачок №2 має діаметр головки:
– 4 мм, - 5 мм, + 2 мм.

Команда “Б”:

1. Пряжа по товщині повинна бути в 1,5 рази
– тонша від заглибини біля борідки;
+ товща від заглибини біля борідки.
2. Номер гачка відповідає
+ товщині пряжі, - довжині пряжі.
3. Орнамент у в’язанні – це
+ вив’язування будь-якого малюнка;
- вив’язування смужок.
4. Схема рахується з
- зліва направо; +справа наліво.
5. Ажурне в’язання -
– щільне в’язання; +рихле в’язання.

Підводяться підсумки гри. Визначаються переможці I етапу гри.

3. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ТРУДОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ

На цьому етапі вчитель розповідає про розвиток мереживного виробництва. Проходить II етап гри.

Мереживо з’явилося у Західній Європі на межі XV-XVI століть. В якій саме державі, вчені не встановили: на пріоритет претендують Італія і Нідерланди. Перше мереживо шили голкою петельним швом і називалося «стібок у повітря». Шили його золотими і срібними нитками по узору, намальованому на спеціально обробленій шкірі. Таким мереживом прикрашали одяг із важких оксамитових, шовкових або бавовняних тканин.

Приблизно в той же час з'являється мереживо, плетене на коклюшках (дерев'яних паличках), яке пришивали на манжети, коміри, носові хустки, фартухи.

Мереживом прикрашали не тільки жіночий, а й чоловічий одяг. Носити мереживо могли тільки заможні люди, бо воно було надто дорогим.

Наприкінці XVI ст. в моду ввійшов гіпюр-мереживо, складне з шитих голкою або сплєтених на коклюшках фрагментів, скріплених тонкими зв'язками.

У XVIII ст. пріоритет у виготовленні мережива займає Франція і Фландрія.

Перші згадки про виробництво мережива на території Росії відносяться до першої чверті XVII ст. Поступово, напередодні XIX ст. стали виникати мереживні промисли у Вологді, Єльці, Вітці, Рязані.

Широко використовувалися мережані узорі і в Україні. У західних її областях, зокрема в Рівненській та Волинській, мереживом оздоблювали край рушника, а в ньому вишивали хрестиком чорними нитками орнаментальну смугу, яка імітувала мереживо. В центральних областях України рушники оздоблювали смугою мережива, укладаючи орнаменти із ромбоподібних мотивів або геометризаних квітів. На Черкащині побутувало мереживо із виплетеними ущільненими мотивами птахів – голубів, півників, лебедів. Мереживне виробництво дуже поширене на Україні.

II етап гри. Учні ставляться проблемні питання:

Команда “А” – які правила повинні знати в'язальниці для того, щоб виконати мереживо.

Команда “Б” – які види мережив існують (поєднати з минулим).

Ставлячи такі питання, вчитель спонукає учнів до творчого та логічного мислення. Передбачено, що до відповіді на ці запитання учні підготувалися вдома. Завдання учнів: пояснити цей матеріал так, як це робить вчитель.

За вірні та ґрунтовні відповіді кожній команді журі виставляє відповідні оцінки.

4. ПРАКТИЧНА РОБОТА

а) вступний інструктаж

Цей етап уроку проводиться у вигляді III етапу гри «Щасливий випадок». Кожній з команд ставляться завдання, що мають за мету підготувати учнів до самостійного виконання практичної роботи.

Вчитель та журі слідкує за правильністю відповідей. Акцентує увагу учнів на допущених помилках.

Питання: **команда “А”**.

1. Замалювати основні позначення в схемах для в'язання гачком.
2. Перерахувати правила техніки безпеки при в'язанні гачком.
3. Розібрати дану вчителем схему мережива та розповісти послідовність виконання роботи.

Команда “Б”.

1. Назвати санітарно-гігієнічні вимоги при в'язанні гачком.
2. Розібрати дану вчителем схему мережива та розповісти послідовність виконання роботи.
3. Розповісти, як проводиться кінцева обробка в'язаного виробу.

Підводяться підсумки III етапу гри «Щасливий випадок».

Кожен з учнів обирає схему мережива, за якою буде вив'язувати його. При цьому кожен з учнів повинен зробити вибір відповідно своїм можливостям та бажанням.

б) поточний інструктаж

Під час проведення поточного інструктажу доцільно організувати змагання на кращу в'язальницю, але лише в тому випадку, якщо обсяг роботи в кожного учня, тобто величина мережива, майже однакова. Це буде сприяти вихованню старанності, спритності, розвитку трудової активності, та посидючості.

На даному етапі уроку вчителю доцільно й необхідно слідкувати за роботою учнів і постійно наголошувати на дотриманні правил техніки безпеки та санітарії.

в) заключний інструктаж

В ході заключного інструктажу необхідно перевірити якість роботи у кожного учня. Підготувати роботи до проведення конкурсу на кращій виріб. Дати завдання учням підготуватися до захисту своєї роботи. При цьому врахувати як переваги у роботі, так і недоліки.

Після проведення конкурсу, вчитель і журі підводять підсумок гри «Щасливий випадок».

5. ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ

Доцільно виставити оцінки за роботу на уроці згідно до результатів гри. А собі відмітити, наскільки учні працелюбні, з якою відповідальністю ставляться до праці, як проявили трудову активність і самостійність при вихованні роботи. Домашнє завдання можна дати – вив'язати нескладні мережива (окремо) чи серветки, обв'язані мереживом. Це дозволить виявити, наскільки міцні знання сформувались в учнів.

ВИШИВАЛА ДІВЧИНА ВИШИВАНКУ (8 КЛАС)

Мета: дидактична: забезпечити узагальнення та систематизацію знань з теми «Оздоблення виробів» закріплення практичних умінь і навичок з технології виконання хрестикових швів та штапівки; формування умінь застосовувати одержані знання в нестандартних ситуаціях;

виховна: працювати в групі, обмінюватись думками, ідеями, приймати спільне рішення; формувати активну увагу, спостережливість, вміння оперативно приймати рішення; розвивати критичне мислення, вміння висловлювати і обґрунтовувати власну точку зору; сприяти вихованню шанобливого ставлення до народних традицій, історії культури та побуту українського народу;

розвиваюча: сприяти розвитку пізнавальних інтересів, інтелектуальних здібностей, творчої уяви, фантазії, художніх та естетичних смаків; спонукати учнів до самоосвіти та самовдосконалення.

Обладнання: стенди з учнівськими вишитими виробами, ігрові поля для команд, сигнальне табло, виставка літератури з вишивання, оздоблення одягу, народознавства тощо.

Інструменти та матеріали:

1. Голки та вишивальні нитки, 2 шматочки тканини для вишивання Аісія розміром 7x12см, схематичне зображення нескладного елемента орнаменту, виконаного в техніці „штапівка“.

2. Зразки вишивки з різними видами орнаментів.

3. Конверти з орнаментальними мотивами для вишивання вільними швами, із яких учасниці гри складають композицію методом аплікації, 2 великих аркуші паперу, на яких буде виконуватись аплікація.

4. Набори карток з орнаментальними мотивами для розробки оздоблювального орнаменту.

5. Конверти з різнокольоровими квадратиками для складання орнаментів методом мозаїки.

6. Узори з видаленою частиною та варіантами їх фрагментів.

7. Малюнки із зображенням українського жіночого одягу, кольорові олівці.

8. Малюнки, на яких зображені види українського одягу та сучасних моделей з використанням народних традицій.

9. Тексти, в яких необхідно виправити помилки.

10. Гонг.

Тип уроку: урок-гра

Умови гри

1. У грі беруть участь дві команди дівчат.

2. Гра відбувається на ігрових полях у вигляді літер, стилізованих під вишивання хрестиком, які учасниці повинні «вишити» в ході гри, відкриваючи запитання та визначаючи завдання.

3. Біля ігрових полів знаходиться сигнальне табло, на якому зображені різнокольорові кружечки. їх забарвлення відповідає кружечкам з отворами для проходження «нитки» по вишивальному «полотну» – ігровому полю. Кожен колір означає тип завдання. Командам суперницям пропонуються такі завдання: питання до суперників; практичне завдання; творче завдання; презентація; народна творчість; традиційна сучасність; правила техніки безпеки.

Незафарбовані кружечки відповідають теоретичним запитанням. Кружечки з нанесеною штриховкою не містять запитань чи завдань, тобто означають перехід ходу до другої команди.

4. Кожна команда отримує своє ігрове поле за результатами ігрового жеребкування.

5. Перед грою команда протягом однієї хвилини продумує можливі варіанти ходів на своєму ігровому полі.

6. Команди грають по черзі. Кожна команда називає номери точок на схемі, через які, на їх думку, повинна проходити голка для вишивання хрестиком. Як відомо, для одержання стібка на лицьовому боці голка повинна пройти через дві точки (місця введення голки в тканину та виведення з неї). Оскільки голка повинна пройти два та більше разів через одну точку, для оголошення запитання або завдання спочатку використовується перша цифра (місце вколювання «голки»), потім друга (місце виведення «голки» з «тканини»).

Кожен хід приносить команді один бал, якщо команда правильно відповість на запропоноване запитання; якщо не відповість – хід зараховується, а бали – ні. Деякі практичні та творчі завдання оцінюються за вказівкою ведучого за двобальною системою. За неправильний або нераціональний хід команда одержує штрафну картку – мінус один бал. Хід здійснюється за сигналом ведучого.

8. Про хід команди оголошує капітан. Помічник ведучого «вишиває» на ігровому полі, заповнюючи його стібками за вказівками капітанів команд.

9. Час обдумування варіантів відповідей до 5 с. Якщо через цей час команда не дає відповіді, хід переходить до іншої команди.

10. Перемагає команда, яка набере більшу кількість балів.

Методичні рекомендації

Замість нитки використовується кольорова стрічка або скручена в шнур в'язальна нитка яскравого кольору, роль голки виконує загострена дерев'яна паличка, довжина якої відповідає відстані між отворами на зображеній «вишивці» плюс 5-6 см. До початку гри поля закриті шторками, тобто зберігаються в таємниці.

Кружечки з отворами для проходження «голки з ниткою» на ігрових полях закриті прикріпленими за верхні частини суцільними кружечками з цифрами. Після названого капітаном ходу кружечки з цифрами піднімають, визначаючи тип запитання, проводять через них «голку» з «ниткою». При цьому кружечки з цифрами не знімаються, а ведучий відмічає задані запитання. Літери або інші візерунки на ігрових полях учитель може обрати на власний розсуд. Важливо, щоб вишивальні схеми були невеликими, рівнозначними за складністю, містили в собі однакову кількість клітинок. Також за власним задумом визначається розміщення запитань та завдань, отже, і нумерація теоретичних запитань складається у відповідності до цифр на ігрових полях.

Всі типи завдань повинні бути присутніми на обох ігрових полях, тобто кожен тип складається з парної кількості завдань (1 варіант – завдання для першої команди, 2 варіант – для другої). Коли одна з команд відкриває на своєму полі таке завдання, то його виконують одночасно представники обох команд. Для економії часу до виконання деяких творчих та практичних завдань доцільно залучати частину учнів команди, не перериваючи при цьому гри.

Хід гри: Після вступного слова вчителя звучить фрагмент пісні «Вишивала дівчина вишиванку» у виконанні дівчат:

З вечора тривожного аж до ранку
Вишивала дівчина вишиванку.
Вишивала дівчина, вишивала.
Чорну і червону ниточку клала.

Ведучі вітають учасників гри, представляють членів журі та пропонують провести ігрове жеребкування.

1-й ведучий. Зараз серед команд буде проведене ігрове жеребкування, яке дасть можливість вибрати своє ігрове поле і змагатись на ньому. Та команда, яка першою дає правильну відповідь на питання, отримає ігрове поле з зображенням візерунка першої літери вгаданого слова, один додатковий бал і право першого ходу.

2-й ведучий. Отже, послухайте уважно перше запитання.

— Візерунок, побудований на ритмічному чергуванні і поєднанні різних елементів, називається... (*орнамент*).

1-й ведучий. Першими правильну відповідь дали учні команди ... класу, вони отримують своє ігрове поле (*помічник відсуває шторку перед літерою «У»*), заохочувальний бал і право першого ходу. Привітаємо їх! (Оплески).

2-й ведучий. Що ж за літера дістанеться другій команді? Послухайте запитання..

— Як називають штапівку на Львівщині? (*Стебнівка*).

1-й ведучий (звертається до другої команди). Шановні суперники! Ви повинні вишити літеру «С».

(У разі правильної відповіді на друге питання можна дати заохочувальний бал і команді-суперниці. Ведучі знайомлять учасниць із правилами та умовами гри й оголошують про її початок. Помічники роздають учасницям ігрові поля зменшених розмірів).

2-й ведучий. А зараз учасниці мають одну хвилину для того, щоб продумати можливі варіанти ходів на своєму полі.

(Далі ведучі по черзі пропонують учасницям називати ходи, помічники заповнюють відповідні клітинки вишивальними стібками, відкриваючи запитання та завдання).

Отже почнемо нашу гру.

Питання від суперників. Кожна команда завчасно готує по два запитання до команди – суперника.

ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ

1 варіант

1-й ведучий. Запрошуються по одній учасниці від команди – вправні майстрині, які добре володіють голкою. (*Виходять дві учениці*).

2-й ведучий. Зараз ці дівчатка повинні проявити свою майстерність, спритність, технічну грамотність і виконати нескладний елемент орнаменту за схемою в техніці «хрестик». У цьому конкурсі перемагає та команда, чия представниця швидше впорається із завданням.

(*Помічник роздає інструменти, матеріали та схеми для вишивання*)

2 варіант

1-й ведучий. Настав час для уважних і спостережливих. Сподіваюсь, що в кожній команді знайдеться така учасниця. Запрошуємо їх до гри.

(Помічник видає зразки вишивок з різними видами орнаментів).

2-й ведучий (звертається до дівчат): Ваше завдання – знайти зразки вишивок, які мають рослинний орнамент. Хто швидше?

ТВОРЧІ ЗАВДАННЯ

1 варіант

1-й ведучий. До участі в цьому конкурсі запрошуємо по дві учасниці від команди, дівчаток, які мають гарний художній смак.

(Учасниці одержують від помічника конверти з орнаментальними мотивами та великі аркуші).

2-й ведучий. Ваше завдання: скласти з окремих мотивів орнаментів композицію шляхом аплікації.

1-й ведучий. Оцінюється художній смак, знання композиційних закономірностей, охайність, швидкість виконання. Максимальна оцінка – 2 бали. Час для виконання – 2 хв.

2 варіант

1-й ведучий. Як відомо, твори ужиткового мистецтва – це звичайні речі, які оточують нас. Але придивіться до них уважніше і ви побачите, що в створенні багатьох із них брав участь художник.

2-й ведучий. Відкриваючи корисні властивості різноманітних матеріалів, опановуючи способи їх обробки, людина вчиться розуміти красу, радіє із своєї винахідливості та вміння.

1-й ведучий. Ось і ми з вами зробимо перший крок на шляху до прекрасного і спробуємо прикрасити звичайну побутову річ.

2-й ведучий. Запрошуємо від кожної команди дві учасниці, які повинні продемонструвати художні та творчі здібності дизайнера.

1-й ведучий. Завдання: протягом однієї хвилини ви повинні за фрагментами орнаментів, які зараз ви отримаєте, розробити орнамент вишивки для оздоблення фартуха. Максимальна оцінка – 2 бали.

ПРЕЗЕНТАЦІЯ

1 варіант

1-й ведучий. Нарешті настав час презентувати ваші вироби – чудові вишиванки, які розмішуються на стендах.

2-й ведучий. Надаємо слово капітанам, які розкажуть про роботи вишивальниць – членів команди.

1-й ведучий. Оцінюватися буде якість роботи, тематичне спрямування всієї експозиції, стислість та оригінальність розповіді. Час виступу – 2 хв. Максимальна оцінка – 2 бали.

2 варіант

1-й ведучий. Хто з вас не мріяв стати актором, знятись у кіно, зіграти на сцені, здивувати і вразити глядачів своїм артистичним талантом. Проте, як відомо, справжній актор стає визнаним тільки тоді, коли він грає щиро, вживається у свою роль, усвідомлено виконує дії свого героя. Ось і ви спробуйте перевтілитись у ваших улюблених подружок – голочку і нитку.

2-й ведучий. Розпочинаємо наступний конкурс: домашнє завдання. Зараз учасниці команди продемонструють 3 хв. з життя нитки і голки. Форма представлення довільна: пантоміма, хореографія, сценка, пісня, казка тощо. Максимальна оцінка – 2 бала.

1-й ведучий. Запрошуємо команду ... класу. (Після виступу)

2-й ведучий. Слово команді – суперниці

НАРОДНА ТВОРЧІСТЬ

1 варіант

1-й ведучий. Як відомо, однією з форм суспільної свідомості, узагальнення життєвого досвіду є усна народна творчість.

2-й ведучий. Особливо багата народна мудрість прислів'ями та приказками про працю.

1-й ведучий. Запрошуємо по одній учасниці від команди, які повинні по черзі протягом однієї хвилини промовити якомога більше прислів'їв про працю.

2 варіант

1-й ведучий. Умінню відгадувати загадки в давні часи надавалося дуже великого значення – воно було критерієм мудрості і розуму.

2-й ведучий. Запрошуємо по одній кмітливій учасниці від команди.

1-й ведучий. Дівчата по черзі мають загадати своїй суперниці по 2 народні загадки про роботу або речі, пов'язані з трудовою діяльністю.

2-й ведучий. На обдумування відповіді кожна учасниця має не більше 10с. Якщо вона не знає відповіді, або дає неправильну, її суперниця оголошує відгадку. За кожную правильную відповідь команда одержує 1 бал.

ТРАДИЦІЇ ТА СУЧАСНІСТЬ

1 варіант

1-й ведучий. Усім вам відомо, що для різних регіонів України характерні свої типи вишивок, техніка, символіка, кольорова гама.

2-й ведучий. До участі в цьому конкурсі запрошуються по дві учениці з гарним художнім та естетичним смаком, щоб підібрати кольорову гаму та візерунок для оздоблення вишивкою жіночого буденного та святкового вбрання.

2 варіант

1-й ведучий. Як відомо, характерною рисою традиційного українського вбрання є його декоративна мальовничість, яка відображає розвиток ремесел, високу культуру виробництва матеріалів для одягу, мистецтво виготовлення та оздоблення одягу, в тому числі і використання вишивки.

2-й ведучий. Основа жіночого одягу – полотняна довга сорочка.

(Розповідь ведучих супроводжується демонстрацією).

1-й ведучий. Поясним одягом у жінок була спідниця, обгортка, запаска, плахта. Необхідний додаток до плахти – попередниця або фартух.

2-й ведучий. З нагрудного одягу жінки і чоловіки мали хутряні або сукняні безрукавки. Важливим компонентом жіночого строю були корсетки – приталений різновид безрукавки. Гуцули носили кептарі,

оригінально – прикрашені вишивкою, плетивом, нашиттям, шнурами, мідними капсолями.

1-й ведучий. Верхнім одягом жінкам і чоловікам служили свити, сердаки, капоти, юбки.

2-й ведучий. У наш час традиційний одяг у більшості регіонів України майже щез із повсякденного вжитку, залишившись, однак, важливим компонентом святково-обрядової культури.

1-й ведучий. У розвитку костюма в останні десятиріччя простежується використання народного досвіду. Українські художники – модельєри найчастіше звертаються до конструктивних особливостей різних видів народного одягу, запозичуючи елементи крою, силует, пропорції.

2-й ведучий. Отже, в сучасному костюмі українців нарівні із тенденціями світової моди продовжують використовуватись традиційні елементи. Завдяки цьому сучасний костюм зберігає певні риси національної своєрідності.

1-й ведучий. Завданням цього туру і буде визначення національних рис, українських традицій на запропонованих вам зразках.

2-й ведучий. Запрошуємо до участі в конкурсі по дві учасниці. Максимальна оцінка – 2 бали. Час на підготовку – 1 хв.

ПРАВИЛА ТЕХНІКИ БЕЗПЕКИ

1 варіант

1-й ведучий. Для виконання завдання наш помічник дасть тексти, в яких ви повинні знайти помилки та виправити їх.

2-й ведучий. *Забороняється* залишати голку з ниткою, підносити близько до очей, вколювати голку в робочий одяг. Після закінчення роботи покласти голку праворуч від тканини.

(*Забороняється залишати голку без нитки, підносити близько до очей, вколювати голку в робочий одяг. Після закінчення роботи голку вколоти в гольник або покласти в спеціальну коробку.*)

2 варіант

1-й ведучий. Знайдіть та виправте в запропонованому тексті помилки.

2-й ведучий. Під час вишивання світло повинно падати з правого боку. Через кожні дві години вишивання очам потрібно давати відпочинок.

(*Під час вишивання світло повинно падати з лівого боку. Через кожну годину очам потрібно давати відпочинок.*)

Після закінчення гри ведучі підбивають остаточні підсумки, оголошують переможців. *Підведення підсумків уроку, рефлексія.*

ВИДИ ОРНАМЕНТІВ.

ТЕХНОЛОГІЯ ВИКОНАННЯ ШВА «КОСИЙ ХРЕСТ» (6 КЛАС)

Тема: Види орнаментів. Техніка виконання шва «косий хрестик».

Мета: *дидактична:* навчити розпізнавати основні види орнаментів української вишивки; *вишивати* косим хрестиком; *виховна:* виховувати

старанність, уважність, акуратність під час вишивання; *розвиваюча*: розвивати окомір, терпимість.

Тип уроку: комбінований

Наочність: плакати, роздатковий матеріал, вироби, журнали.

Обладнання: п'яльці, нитки, голки, ножиці, тканина.

Основні поняття: види орнаментів (зооморфний, геометричний, рослинний, антропоморфний); шов «косий хрестик».

Міжпредметні зв'язки: математика, естетика, креслення.

Місце проведення: кабінет обслуговуючої праці.

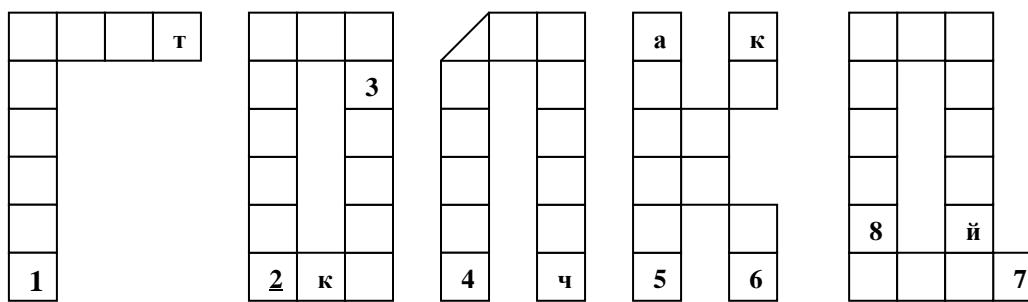
Хід уроку

I. Організація момент

II. Актуалізація опорних знань і вмінь учнів

Для повторення пройденого матеріалу і для подальшого зацікавлення дітей, пропоную їм розгадати чайнворд і ребуси.

1) Чайнворд «Голка»



1. Тканина для пошиття одягу, який будуть оздоблювати вишивкою.
2. Пристрій, який використовують, щоб запобігти проколу пальця.
3. Шов, який використовують для підшивання країв виробу, оздоблюють одяг і предмети побуту.
4. Пристрій, за допомогою якого затягують нитку в голку.
5. Використовується для копіювання малюнка.
6. «Простий тамбур».
7. Тканина для килимків, диванних подушок, які будуть оздоблювати вишивкою.
8. Різновид шва «козлик».

Відповіді:

1. Маркізет. 2. Наперсток. 3. Козлик. 4. Нитковтягувач. 5. Калька.
6. Ланцюжок. 7. Сукно. 8. Оксамитовий.

2) Ребуси «Інструменти та матеріали для вишивання»

Відповіді:

1. Шило. 2. Голка. 3. Шпилька. 4. Ножиці. 5. Нитка. 6. П'яльця.
7. Наперсток. 8. Стрічка. 9. Олівець.

Ребуси «Інструменти і матеріали для вишивання»



III. Вивчення нового матеріалу із практичним закріпленням

1. Види орнаментів. Випереджальне навчання.

Під час розповіді пропоную учням записати до зошитів характеристики видів орнаментів.

Розповідь вчителя.

Українські вишивки здавна славилися багатством і розмаїтістю узорів і високою якістю виконання.

Створюючи орнаменти для вишивок, художники в усі часи зверталися до природи, навколишнього світу, при цьому вони прагнули не копіювати побачене, а витворити художній образ у спрощеній стилізованій формі, зберігаючи характерні особливості.

Для української народної вишивки найбільш характерними є такі види орнаментів:

- а) рослинний (складається зі спрощеного зображення рослинних елементів – квітів, листя, дерев);
- б) зооморфний (поєднує зображення птахів, тварин тощо);
- в) антропоморфний (складається зі стилізованих зображень фігур людей);
- г) геометричний (поєднує геометричні елементи).

Міні — тренінг

Пропоную зразки виробів ілюстрації визначити види орнаментів.

5. Характеристика лічильних (хрестикових) швів.

6. *Розповідь вчителя*

Українська народна вишивка характеризується застосуванням великої кількості технік вишивання. Однією із найулюбленіших і найпоширеніших в Україні є техніка вишивання хрестовими швами. У такій техніці вишивають

рушники, дитячі й чоловічі сорочки, жіночі блузи, скатертини, серветки, картини, сумки, диванні подушки.

Ця техніка належить до лічильних, тобто виконується на основі лічби ниток основи і утоку на тканинах полотняного переплетення, на канві. Лічильними техніками зазвичай виконують геометричні, рослинно-геометричні орнаменти, тематичні вишивки.

Вишивка «хрестом» поширена на території України з кінця XIX – початку XX ст. ця техніка використовується для вишивання різних предметів інтер'єру: декоративних панно, скатертин, доріжок, накидок.

Краса хрестових швів залежить насамперед від точності і порядку накладання стібків: усі верхні стібки повинні перекривати нижні в одному напрямку.

3. Технологія виконання шва «косий хрест». Вчитель демонструє свою розповідь зразками виробів.

Шов «косий хрест» є дуже поширеним і використовується при оформленні різноманітних виробів (чоловічих, жіночих, дитячих), а також для вишивання картин, панно.

Цей варіант лічильної техніки дуже легкий і доступний у виконанні.

Краса виконання шва залежить від точної лічби ниток тканини і діагонального перекриття верхніх стібків.

До якості виконання цього шва висуваються певні вимоги

1) Стібки повинні мати однакову довжину. 2) Верхні стібки повинні перекривати нижні в одному напрямку. 3) Довжина стібків і товщина нитки повинні бути такими, щоб стібки повністю закривали тканину. Графічне зображення шва «косий хрест»: Шов «косий хрест» складається з двох діагональних перетинних стібків однакової довжини. Існує кілька варіантів виконання цього шва.

1) У горизонтальному напрямку. На виворітному боці утворюються вертикальні стібки. Спочатку виконують стібки зліва направо, а потім перекривають їх справа наліво (рис. а)

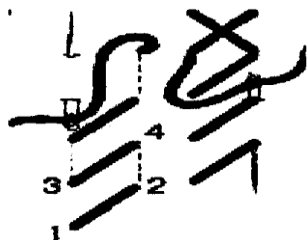


Рис. 2.

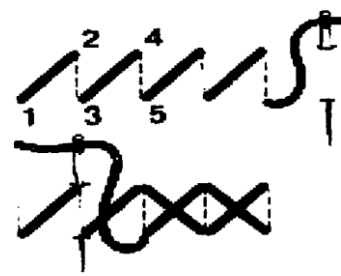


Рис.1.

2) У вертикальному напрямку

На виворітному боці утворюються горизонтальні стібки. Спочатку виконують стібки знизу вгору, а потім - зверху вниз (рис. 2).

3) По діагоналі.

На виворітному боці утворюються такі стібки. Спочатку виконують стібки по діагоналі вгору, а потім - по діагоналі зверху вниз (рис. 3).

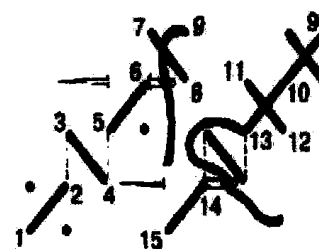


Рис.3.

4) Кожний хрестик вишивають повністю.

Перед виконанням практичної роботи необхідно ознайомитися з інструкцією до практичної роботи; проаналізувати навчально-технологічну документацію; організувати робоче місце. Згадати правила безпечної праці.

Давайте повторимо правила безпечної праці під час вишивання.

Практична робота.

а) Вступний інструктаж

1. Виконання шва «косий хрест»

Інструменти і матеріали: тканина, нитки для вишивання, голка, дрібноклітинний папір для схем, прості й кольорові олівці, ножиці.
Послідовність виконання. 1) Вишивання косих хрестів по горизонталі.

Варіант 1

1. Закріпити нитку ліворуч петлею по діагоналі (мал. 1 ,а).
2. Зліва направо виконаний ряд діагональних стібків, напрямляючи голку зверзу вниз.
3. Виконаний другий ряд діагональних стібків, утворюючи косі хрестики.

Варіант 2

1. Закріпити нитку праворуч діагональним стібком 1-2 (мал. 1 б).
2. Вколи голку в точці 2 і вколи в точці 3.
3. Вколи голку в точці 4 і вколи в точці 5. отже, один хрестик вишито.
4. Вишивайте косі хрестики окремо кожний до кінця горизонтального рядка.

2) Вишивання косих хрестів по вертикалі

1. Закріпи нитку внизу петлею діагональним стібком (мал.. 1 в).
2. Виший вертикальний ряд діагональних стібків. Кожен стібок розміщуй знизу вгору і справа наліво.
3. Виший другий рядок діагональних стібків, перекривши попередній. Отримаєш вертикальний рядок хрестиків.

3) Вишивання косих хрестиків по діагоналі

1. Знизу ліворуч закріпи нитку діагональним стібком петлею (мал. 1, г).
2. Вишийте рядок косих стібків по діагоналі, постійно напрямляючи голку знизу вгору.
3. У зворотному напрямку одним стібком перекривайте попередній, а під другим протягуйте вишивальну голку.

Дітям роздаються інструкційні картки «Вишивання шва "косий хрест "».

б) Поточний інструктаж

Після того, як учні приступили до виконання запланованої роботи, вчитель починає здійснювати обходи.

1-й обхід з метою перевірки, чи всі учні приступили до виконання завдання.

2-й обхід з метою перевірки чи всі учні дотримуються правил безпеки.

Під час поточного інструктажу вчитель дає учням поради, якщо у них виникають певні проблеми. Якщо учень звертається до вчителя з певним запитанням, то вчитель, відповідаючи на питання, здійснюю індивідуальний інструктаж. Якщо це питання виникло у двох-трьох учнів, то здійснюється груповий інструктаж.

в) Заключний інструктаж

Здійснюється допомога по організації завершення роботи.

Вислухати повідомлення учнів про їх роботу.

Відмітити позитивні сторони і найбільш характерні недоліки в роботі учнів.

Роботи учнів оцінити. В разі виявлення помилок у роботі, пояснюється, чому вони виникли і показують способи їх усунення.

IV. Закріплення нових знань і умінь учнів

Бесіда

1) Закінчіть речення.

Шов «косий хрест» – це лічильний шов.

2) Схарактеризуйте спосіб припороху при переведенні малюнка для вишивання на тканину.

3) Які вимоги вимогу до якості шва «косий хрест»?

Індивідуальні завдання.

1) Намалюйте на дошці виворітну сторону шва «косий хрест», виконаного по діагоналі (у горизонтальному, у вертикальному напрямку).

2) Намалюйте графічне зображення шва «косий хрест».

V. Підсумки уроку

Відзначають кращі роботи учнів, указують на типові помилки, пропонують вибрати виріб для вишивання (серветка, рушник, фартух та ін.)

VI. Домашнє завдання

1) Продумати композицію для вишивання виробу.

Підготувати інструменти і матеріали для вишивання.

ТЕХНОЛОГІЯ ПРИГОТУВАННЯ СТРАВ.

ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ КУХНІ (6 клас)

Мета: поглибити знання учнів про українську національну кухню, ознайомити з призначенням предметів столового сервізу, навчити підбирати необхідний посуд і прибори, сервірувати стіл до обіду відповідно до меню, виховувати акуратність, формувати навички користування столовими приборами; **навчальна:** ознайомити учнів зі значенням овочів у харчуванні людини, зі способами нарізування овочів, із призначенням і прийомами користування спеціальними інструментами і пристроями; навчити різних форм нарізування, готувати овочевий салат; **розвиваюча:** розвивати навички творчого оформлення готових страв, сервірування столу; **виховна:** виховувати акуратність і естетичність під час оформлення страви.

Обладнання: таблиці: «Сервіровка столу», столовий сервіз, столові прибори, скатертина.

Основні поняття: столовий сервіз столові прибори.

Тип уроку: ігровий комбінований із застосуванням інтерактивних технологій.

Структура уроку

I. Організаційний момент..... 1хв

II. Актуалізація опорних знань і умінь учнів..... 8хв

III. Вивчення нового матеріалу.....	31хв
1. Особливості української національної кухні.	
2. Сервірування столу до обіду (із практичним закріпленням).	
IV. Закріплення нових знань і вмінь учнів.....	3хв
V. Підсумки уроку.....	1хв
VI. Домашнє завдання.....	1хв

ХІД УРОКУ

I. Організаційний момент

II. Актуалізація опорних знань і вмінь учнів

Варіант 1

Гра «Блеф - клуб».

- 1) Варіння проходить на сковороді з розігрітим жиром.
- 2) Варіння в невеликій кількості води називається припусканням.
- 3) Під час варіння на парі зберігається більше вітаміну С.
- 4) Тушкування – це комбінований спосіб теплової обробки.
- 5) Перед тушкуванням овочі відварюють.
- 6) Щоб зменшити втрати вітаміну С під час варіння, овочі слід закладати в холодну підсолену воду.
- 7) При варінні рівень води повинен перевищувати рівень овочів на 10см.
- 8) Кришку посуду з гарячою рідиною слід брати прихваткою, рухом на себе.
- 9) Коли рідина в каструлі закипить, потрібно виключити плиту.
- 10) Смаження у фритюрі – це смаження в невеликій кількості жиру, із неповним закладенням продуктів у жир.

Варіант 2

Гра «Загадковий конверт».

Учні виконують завдання на дидактичних картках, які подано в конвертах.

Конверт 1

Завдання

Виберіть картки з назвами продуктів, необхідних для приготування дерунів.

Опишіть технологію приготування цієї страви.

Комплект карток

Картопля Борошно Морква Яйце Олія Сметана
Маргарин Курка

Конверт 2

Завдання

1. Виберіть картки з назвами операцій обробки овочів: а) первинної б) теплової.

2. Які операції обробки овочів виконувалися під час приготування дерунів? Схарактеризуйте кожну з них.

Комплект карток

Сортування Миття Очищення Нарізування Варіння Смаження
Тушкування

Варіант 3

Гра «Мікрофон».

- 1) Назвіть операції теплової обробки овочів.
- 2) Перелічіть продукти, які використовуються для приготування дерунів.
- 3) Яких правил потрібно дотримуватися під час приготування дерунів?
- 4) Як можна запобігти втраті вітаміну С під час приготування страв із овочів?

III. Вивчення нового матеріалу

1. Особливості української національної кухні.

Гра «Займи позицію».

Учні виступають із заздалегідь підготовленими повідомленнями про українську національну кухню. Кожен з виступаючих дотримується своєї позиції та думки, дає обґрунтоване пояснення своєї ідеї. Після обговорення всіх виступів рекомендується скласти асоціативний кущ з ключовим словом «українська національна кухня».



Розповідь учителя.

Страви української кухні люблять не лише слов'янські народи. Національні страви нашого народу – український борщ, вареники, галушки тощо стали відомі далеко за межами України та забезпечили меню різних народів.

Своєрідність української кухні виражається у використанні таких продуктів, як свинина, сало, буряк, гарбуз, а також в особливостях технології приготування – комбінована тепла обробка кількох компонентів страви на фоні головного.

- Як перша страва найчастіше готується у вас у дома?

Класичним прикладом є український борщ, під час приготування якого до буряка додають інші продукти, смак яких не переважає смак буряку, а лише доповнює його. Сирі продукти спочатку злегка обсмажують і швидко пасерують, а потім варять і запікають.

Традиційними технологічними прийомами української кухні є шинкування, січення й інші способи подрібнювання продуктів, у тому числі й м'яса. Звідси й наявність асортименту української кухні різних рулетів (завиванців), начинених страв, запіканок, кручеників із м'ясними начинками і січеників, тобто різноманітних м'ясних страв типу битків і котлет.

До національних блюд належать також вироби з простого тіста:

вареники, галушки, шулики, коржі, гречаники, вергуни, став биці тощо. Важливу роль також відіграють овочі – буряк, морква, гарбуз, картопля, томати. Овочі споживають у вигляді гарнірів, використовують під час приготування холодних супів (борщ холодний із квасолею, буряковий).

2. Сервірування столу до обіду (із практичним закріпленням).

Гра «Мозковий штурм»

- 1) Що називають сервіруванням столу?
- 2) Як треба сервірувати стіл до сніданку?
- 3) Як ви вважаєте, чи різняться сервірування столу до сніданку й обіду? Чому?
- 4) Навіщо потрібно приділяти увагу сервіровці столу?
- 5) Від чого, на ваш погляд, залежить набір посуду для сервірування столу?

Розповідь учителя.

Обід може складатися з трьох – чотирьох страв. Традиційно під час обіду спочатку подають закуски (гострі або солоні), потім першу, другу страви і десерт.

Учитель пояснює призначення і розміщення посуду і приборів (зразок сервіровки столу до обіду показаний на рисунку).

До складу столового сервізу входить супниця (для подачі перших страв). Її подають на стіл після того, як заберуть посуд, використаний при подачі закусок. Поверх мілкої тарілки ставлять глибоку.

Друга страва може бути подана в загальному посуді або на порціонних тарілках.

Завершує обід десерт – фрукти, компоти, киселі, желе, креми, морозиво, соки тощо. Десерт подають в спеціальних посудинах (соки).

- Від чого залежить вибір посуду для сервіровки столу?

Після обговорення вчитель робить висновок, що столовий посуд і прибори підбирають залежно від передбачуваного меню та кількості запрошених.

Міні – практикум.

Учитель об'єднує учнів у групи, які одержують картки – меню і виконують завдання.

- 1) Вивчити картку - меню.
- 2) Підібрати необхідний столовий посуд і прибори.
- 3) Сервірувати стіл до обіду.

Зразок карток – меню

Картка – меню № 1

Борщ зі сметаною.
Картопляне пюре і котлета.
Салат зі свіжих овочів.
Компот із сухофруктів.

Картка – меню № 2

Суп курячий із вермішеллю.
Овочева рагу, куряча відбивна.
Помідори свіжі з майонезом.
Сік яблучний.

Картка – меню № 3

Бульйон із грінками.
Гречана каша, гуляш із телятини.
Вінегрет.
Компот із яблук.

IV. Закріплення нових знань і вмінь учнів

Учитель організує взаємне обговорення результатів виконання практичного завдання, підтримуючи дух взаємоповаги і розумної критики.

Гра «Мікрофон»

- 1) Продемонструйте прийоми користування ножем і виделкою.
- 2) Розкажіть про призначення предмета столового посуду, запропонованого вчителем.
- 3) Які страви їдять, користуючись ножем і виделкою, а які – тільки виделкою?

V. Підсумки уроку

Заключне слово вчителя.

Асортимент овочевих страв дуже широкий і різноманітний. Овочі використовують для приготування закусок, салатів, перших і других страв. Необхідно щодня включати овочі до свого раціону харчування, віддаючи перевагу свіжим овочам.

Красиво й зручно сервірований стіл створює гарний настрій. Страви, оформлені з вигадкою і фантазією, збуджують апетит.

VI. Домашнє завдання

Підготуватися до оцінювання навчальних досягнень за тематичним блоком « Технологія приготування страв».

ПРИГОТУВАННЯ СТРАВ ІЗ БОРОШНА ВЕЛИКДЕНЬ – НАЦІОНАЛЬНЕ СВЯТО НАШОГО НАРОДУ (9 клас)

Мета уроку: *навчальна:* ознайомити учениць з традиціями підготовки до свят Великодня, навчити учнів різним прийомам щодо художнього оздоблення виробів, допомогти узагальнити учнів з естетичного оформлення Великоднього столу; *виховна:* виховувати любов до вишиванок, через народні традиції, виховувати старанність, охайність при виконанні роботи; *розвиваюча:* розвивати інтерес до навчання засобами ігрових ситуацій, розвивати вміння самооцінки, самоконтролю, порівняння та аналізу роботи;

Тип уроку: урок – рольова гра.

Методи уроку: розповідь, пояснення, практична робота.

Наочність: картки з планом роботи, інструкційні картки, зразки з

художнього оформлення виробів.

Обладнання: добре було б мати довгий стіл, лаву або стільці, домоткану ряднину на лаву, вишиті рушники для прикрашання світлиці, скатертину для столу, вишиті серветки, плетені корзинки для перенесення пасок, полив'яні мисочки для писанок, дерев'яні яйця та матеріали для їх розписування, глечики для гілочок верби, набір посуду для змішування тіста, форми для випікання, інгредієнти за інструкційною картою.

Методичні рекомендації

Для проведення уроку, заздалегідь, серед дівчат слід розподілити ролі які поділяються на три групи це: 1 група – господиня з дочками. Ця група буде займатися оформленням світлиці та столу для зустрічі гостей; підготовкою приказок, загадок до Великодніх свят. 2 група – сестри господині, вони будуть випікати та прикрашати паски. 3 група – сусідки. Дівчата розмальовують великодні писанки, з якими потім завітають в гості до святкового столу господині. По завершенні групами своєї частини роботи всі дівчата і запрошені збираються за столом і представники з кожної групи розповідають про народні традиції притаманні діяльності, що вони виконували: вишивання серветок, випікання пасок, розписування яєць, підготовка оселі до Великодніх свят. Присутні куштують паски.

Хід заняття

I. Організаційний момент

Вчитель перевіряючи присутніх, перевіряє домашнє завдання: дівчата повинні були виготовити інструкційні картки по виготовленню «Баби святкової».

II. Актуалізація опорних знань учнів.

Доцільно нагадати тему минулого уроку: «Художні особливості української народної вишивки». Техніка вишивання «хрестик», і задати запитання по темі, наприклад: Правила роботи з ножицями?

1. Коли ріжеш, широко розкрий ножиці і держи їх кінцями від себе, слідкуй, щоб не поранити пальці лівої руки.
2. Передавай ножиці тільки в закритому вигляді.
3. При роботі не тримай ножиці кінцями вверх.
4. Не залишай ножиці у розкритому вигляді.
5. Не працюй ножицями з слабким кріпленням.
6. Працюй ножицями тільки на своєму робочому місці.

Правила роботи з голкою?

1. Голку зберігай тільки в спеціальній коробочці.
2. Голку тримай великим і вказівним пальцями, підштовхуй її при роботі середнім пальцем, захищеним наперстком.
3. Після закінчення роботи прибирай голку в спеціальний пристрій.
4. Передавай голку тільки з ниткою, вушком вперед.

III. Мотивація пізнавальної діяльності.

Тут вчителєві слід звернутися до уяви дівчат, щоб зацікавити у подальшій роботі і подумки перенестись в минуле де б дівчата були в якійсь певній ролі.

Можна сказати так: уявімо собі, що ми знаходимося в затишній українській оселі, де вся родина зайнята підготовкою до Великодніх свят.

Немає жодної душі, яка б сиділа склавши руки: господиня дістає нові рушники, серветки, скатертину, прикрашаючи серветками святковий стіл а рушниками образи; дівчата, зібравшись гуртом, розписують яйця; печуться паски – обрядова їжа Великодніх свят.

Далі вчитель просить дівчат представити свої групи за інструкційними картками. Повідомлення теми і мети заняття

IV. Викладення нового матеріалу.

Весною усі ми з нетерпінням чекаємо великого свята наших душ до якого з давніх-давен люди готувалися урочисто, – Свято Великодня. Із цим святом пов'язана ціла низка усіляких приготувань: люди білили хати, уквітчали світлиці, поміж образами вішали найкращі рушники. На свята жінки, чоловіки й діти надівали нові вишиті сорочки. Було прийнято, що на Великдень треба одягнути всю нову одежину, яку господиня разом із дочками вишивала.

А хто не знає наших візерунків! Вони є символом свята оновлення. У різних регіонах вишиті сорочки вишивають по різному, кожному селу та регіону властиві свої кольори, візерунки. Рушниками та сорочками обмінювалися між знайомими і друзями.

До свята випікали круглі калачі – паски, прикрашали їх різними вигадливими виробами з тіста. Випікання паски належало до великоднього церемоніалу: якщо паска в печі, не можна було нікому до хати заходити і не сідати, бо паска не ростиме в печі.

Однак гордістю кожної господині були «Баби», до тіста яких додавали копу – 60 штук яєць. Випікали їх у спеціальних керамічних формах. Коли у печі пеклася «Баба», то треба було тихенько ходити по хаті, легенько зачиняти двері, бо була «Баба» з дуже ніжного тіста. Як виймали її з печі, то колихали на рушнику, щоб не сіла, поки не вистигне.

Спечені «Баби», ще гарячими поливали білою помадою приготовленою з цукру та білка і посипали кольоровим маком. По білій помаді писали рожевою помадою «Христос Воскрес!».

Великодні свята не можна уявити без квітів та зелені. Стіл застеляють білосніжною скатертиною, по середині ставлять паску або «Бабу», уквітчану барвінком. За традицією на столі повинні бути крашанки, сир, масло, ковбаси. Бажано, щоб на столі були гілки верби, принесені додому у вербну неділю, і свічка, що символізує світло Господнього спасіння. Господар підходить до кожного, поздоровляє з Великоднем і виголошує «Христос Воскрес!», цілує і ділиться крашанкою.

Традиції Великоднього сніданку передаються молодшим поколінням і зберігаються у віках. Далі доцільно перейти до практичної роботи.

V. Практична робота

Вступний інструктаж

Слід наголосити на дотриманні правил техніки безпеки при користуванні електроприладами, охайності при роботі. Нагадати, що групи

повинні користуватися, при роботі інструкційними картками. Групи приступають до роботи.

Поточний інструктаж.

Під час роботи вчитель підходить до кожної групи, стежить за додержанням правил безпеки та технологічним процесом, коригує хід роботи в разі потреби.

Заключний інструктаж.

Вчителеві доцільно проаналізувати результати виконаної роботи окремо в кожній групі. Якщо потрібно, звернути увагу на недоліки та вказати шляхи

їх запобігання. Вчитель пропонує залишити інструменти, вимкнути електроприлади, помити руки. Пропонує господині запрошувати присутніх до столу.

VI. Підведення підсумків роботи.

Господиня запрошує всіх до столу, можна використати приклади усної народної творчості або сказати так:

- Заходьте люди добрі до господи одвідати паски.

Дівчата й запрошені сідають до столу, групи по черзі розповідають про те, чим вони займалися. Перша група, господиня з дочками, в своїй розповіді звертають увагу на традиційну обрядовість в прибиранні світлиці до свят. Можна сказати про значення рушників, писанок, оформлення святкового столу. Наприклад:

- До свят господині готували особливо свої оселі, уквітчали стіни зеленими гілочками та першими весняними квітами. Слід застилати білосніжною вишитою скатертиною, по середині ставили паску, або «Бабу» уквітчану барвінком. За традицією на столі повинні бути варені яйця, писанки, сир, масло, ковбаса. Бажано, щоб на столі були гілки верби, принесені додому у вербну неділю. На святковому столі розкладали маленькі вишиті серветки, тарілки, склянки для фруктових напоїв. На серветках розкладають галузки барвінку, у низенькій вазочці – перші весняні квіти.

- Рушникам завжди надавалося важливе образно-символічне значення. Рушник – обов'язковий оберіг на пасхальному кошику.

- До свята випікали круглі калачі – паски, прикрашали різними принадливими виробами з тіста. Спечені «Баби» поливали білою помадкою і посипали кольоровим маком, обв'язували стрічками.

Традиції Великоднього сніданку передаються від покоління до покоління і зберігаються у віках.

Друга група «сестри-господині» пригощають присутніх виготовленими пасками.

Третя група «сусідки» – дають присутнім розписані писанки.

VII. Підведення підсумків уроку, рефлексія.

Методичні розробки уроків обслуговуючої праці із застосуванням дидактичних ігор

ДІЛО МАЙСТРА БОЇТЬСЯ

фрагмент уроку-гри-змагання у 6 класі

Мета: *освітня:* узагальнити та систематизувати знання з розділу „Техніка і технологічні процеси виготовлення виробів із конструкційних матеріалів”; вчити швидко і правильно орієнтуватися в нестандартних ситуаціях, працювати в команді; *виховна:* виховувати акуратність під час виконання роботи, почуття доброзичливості та взаємоповаги; *розвиваюча:* розвивати інтерес учнів до вивчення технологій шляхом активізації їхньої пізнавальної діяльності.

Тип уроку: узагальнення та систематизація знань.

Обладнання та матеріали: дві колекції зразків тканин, два набори лекал фартуха в масштабі 1:4, ножиці, голки, нитки, шпильки, таблички з назвами команд „Голочка” та „Клубочок”, набір ярликів з назвами команд.

Оформлення кабінету: епіграф на дошці „Граючи – перевіряємо: що вміємо, що знаємо”.

Міжпредметні зв’язки: креслення, малювання.

Хід уроку.

1. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ.

2. МОТИВОЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.

Вступне слово вчителя:

- Ми вже не раз звертали увагу, що нас оточує різноманітний світ речей – простих і складних, виготовлених за різними технологіями, але дуже корисних людині. На наших уроках ми вчимося створювати такі речі. Сьогодні ми перевіримо ваші знання про технології створення фартуха. Отже, розпочинаємо урок-гру «Діло майстра боїться».

Ми поділимо клас на дві команди. Я пропоную відгадати дві загадки про „хвостаті” предмети. Слова-відгадки і стануть назвами команд.

1. На зріст маленька,
тонка й гостренька
носом шлях собі шукаю
за собою хвіст тягаю
(голка)

2. Я пухнастий та м’який,
круглий та хвостатий
(клубок ниток)

Отже, маємо дві команди: „Голочка” та „Клубочок”.

Нагадую правила гри: працювати командою, поводитися коректно стосовно суперників, виявляти знання, вправність, відповіді давати логічні, чіткі.

Наше журі буде оцінювати результати конкурсів. Учні, що показали відмінні знання отримують відповідні оцінки.

1-й конкурс. Спробуй, відгадай.

Якщо правильно відгадаєте загадки і заповните кросворд по горизонталі, то по вертикалі у виділеній рамочці прочитаєте ключове слово.

1. Корабель пустелі – рідко їсть, рідко п’є, повільно пливе. (верблюду).

2. З земельки виростаю, та весь світ одягаю. (бавовна)
3. Били мене, били, з царем посадили. (льон)
4. В білій хатці він живе, тонку ниточку пряде. (шовкопряд)
5. Не вогонь, а печеться (кропива)
6. По горах та долинах ходить шуба та кофтина (баран)
7. Хлопчик малий в землю зайшов, синю шапочку там знайшов (льон)

Ключове слово : *волокно*.

2-й конкурс: Яка тканина краща?

Серед запропонованих зразків тканин виберіть зразок тканини з якої доцільно пошити фартух для виконання домашньої роботи. Надпишіть маркером на ньому лицьову та виворітну сторону, позначте нитку основи та нитку утку.

3-й конкурс: Веселий художник.

Прослухайте опис моделі фартуха і з зав'язаними очима намалюйте на дошці малюнок моделі.

Опис моделі: фартух з суцільнокроєним нагрудником, пояс і бретелі пришивні, бретелі зав'язуються на шії, нижня частина фартуха має заокруглені краї. Нагрудник прикрашений аплікацією.

4-й конкурс: Естафета.

Для команд приготовлені три таблиці, які розкладені на окремому столі. Команда бере тільки одну таблицю, виконує завдання, здає таблицю журі, бере наступну, і так далі.

Таблиця 1. Заповніть таблицю (*напишіть порядок знімання мірок*)

Таблиця 2. Підберіть до кожної нижньої частини фартуха відповідний нагрудник і кишеню. Надпишіть номери і букви, якими вони позначені, на малюнку нижньої частини фартуха

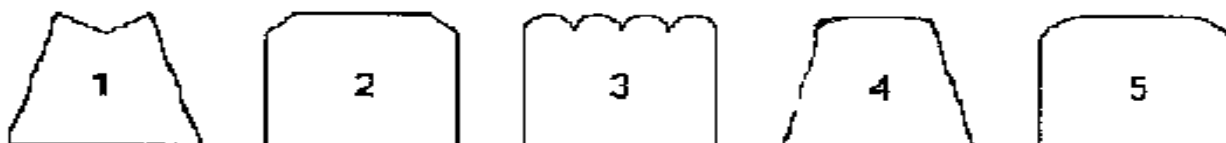
Нижня частина



Карман



Нагрудник



Відповідь: 1-3-1

2-4-2

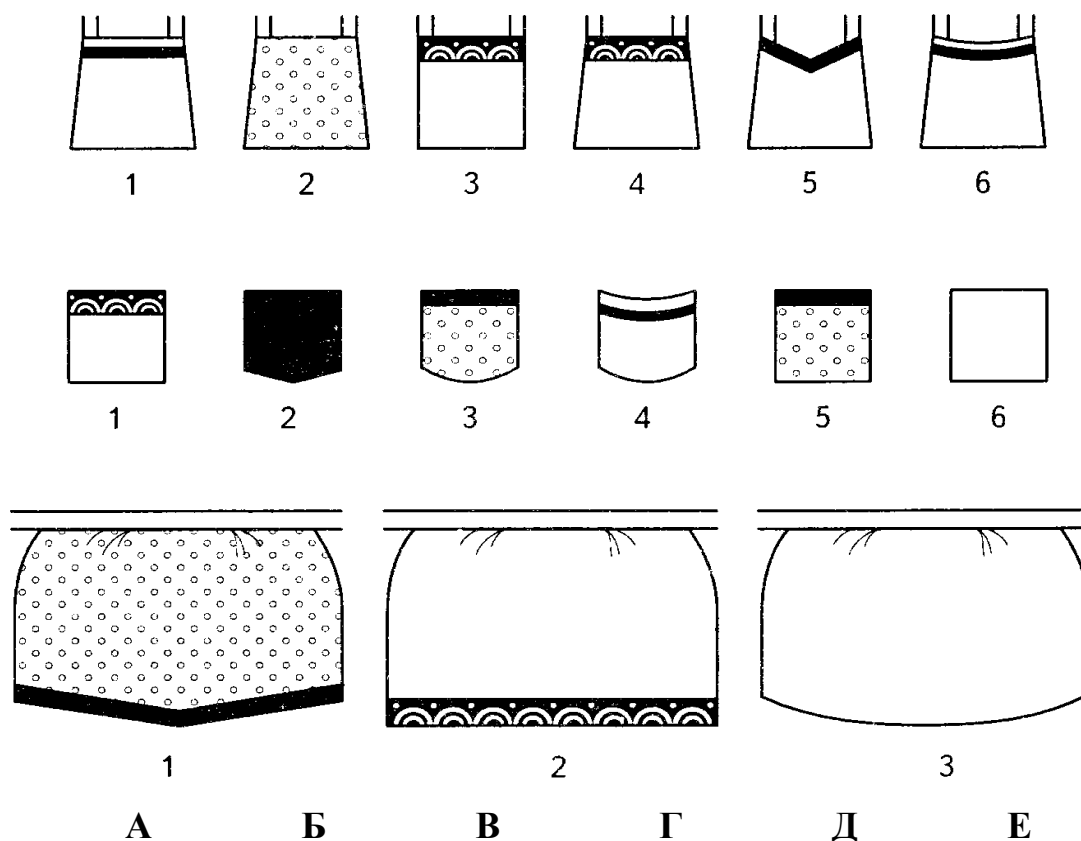
3-5-5

4-2-3

5-1-4

Підберіть деталі за формою і обробкою, малюнком

Таблиця 3. Підберіть деталі за формою і обробкою, малюнком тканини. Надпишіть номери і букви, що позначають нагрудники і кишені на малюнку нижньої частини.



5-й конкурс: Сім разів помір'яй, тоді – відріж.

На наданій тканині розкласти запропоновані лекала фартуха. Розкроїти фартух. Оцінюється точність і економність роботи.

6-й конкурс: Робота в команді.

Кожен член команди підготовляє окрему деталь до виконання машинних робіт. За відведений час потрібно зшити 2 бретелі, деталь поясу, обробити нижній зріз нижньої частини фартуха швом у підгін з закритим зрізом. Підготувати кишеню.

Підведення підсумків.

1. Слово журі. Підрахунок балів. Оцінювання переможців.
2. Заключне слово вчителя.

ТЕХНОЛОГІЯ ВИШИВАННЯ МЕРЕЖОК

фрагмент урока-гри у 7 класі (захист творчого проекту) [42]

Мета: систематизувати знання та сприяти вдосконаленню різних технік вишивання мережки; сприяти розвитку творчості, художньої уяви, естетичного смаку; удосконалювати сформовані вміння, працювати над проблемою в групах, знаходячи спільне рішення, спонукати до висловлювання особистих точок зору, ідей, утверджуючи право на власну

думку, позицію в колективі, виховати охайність, працелюбність, почуття власної гідності; формувати шанобливе ставлення до народних традицій.

Дидактичне забезпечення: таблиця переплутаних слів; графічне зображення мережок.

Матеріально-технічне забезпечення: олівець, листки.

Міжпредметні зв'язки: математика, креслення.

Тип уроку: ділова гра.

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНА ЧАСТИНА

Вчитель: Добрий день! Шановні учні! Сьогодні ми зібралися щоб підвести підсумки вашої роботи і перевірити, які ви здобули знання у вишивці мережок.

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ.

Вчитель: сьогоднішній урок – це урок-гра. Вона складається з 6 конкурсів:

1. Представлення команд
2. Розминка
3. Впізнай і назви
4. В підказки
6. Дуель
7. Як ви гадаєте?

Вчитель: Ви об'єдналися в команди, і зараз командам треба представитися.

1. Презентація команд (*назва, емблема*).
2. Розминка.

Правила такі: Знайти знайомі слова у таблиці переплутаних слів (*табл.1*). Команда, яка перша знайде знайоме слово, піднімає паперову долоньку, учениці розповідають про правила техніки безпеки з цим інструментом, а якщо слово «виворіт» – розповідають про види мережок, а якщо слово «робота» – розповідають правила виконання мережок і їх застосування (*використовуємо метод «мікрофон»*)

Правила техніки безпеки з голкою.

1. Голка завжди повинна бути з ниткою і в подушечці.
2. Не брати голку в рот.
3. Нитка в голці повинна бути не довше довжини від зап'ястя до ліктя...

Правила техніки безпеки з ножицями.

1. Ножиці потрібно передавати лезами до себе.
2. Вони повинні лежати закритими і не скраю столу, щоб не поранитися..

Види мережок: «одинарний прутик», «роздільний прутик», «подвійний прутик». Мережка «одинарний прутик» використовується як для оздоблення, так і для обробки країв вишитих виробів (серветок, фіранок, скатертини). Мережка «роздвоєний прутик» є прикрасою для одягу, нею

підшивають рубці готових виробів. Мережку «подвійний прутик» застосовують для підшивання краю виробів – серветок, скатертин, рукавів.

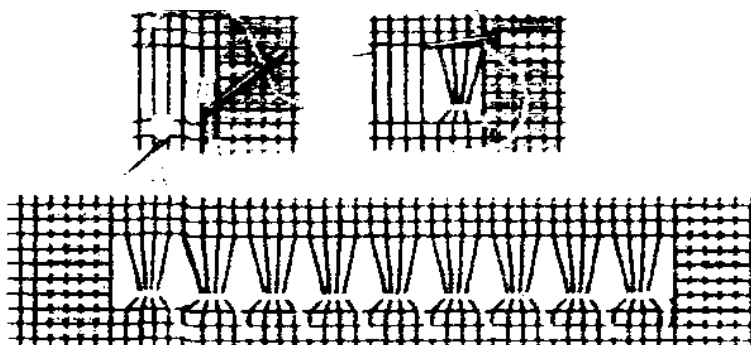
III. ВПІЗНАЙ І НАЗВИ

Вчитель показує графічне зображення мережок, а учень називає їх.

Орієнтовна відповідь:

(мал. 1. одинарний прутик), (мал. 2 роздільний прутик), (мал. 3. подвійний прутик).

Мал.1. Одинарний прутик



Таблиця 1

Таблиця переплутаних слів

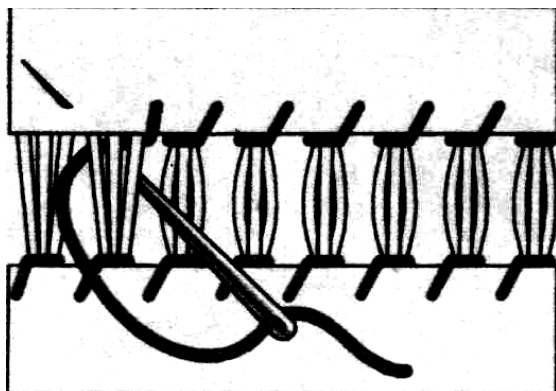
Завдання

Й	Ц	У	К	Е	Н	Г	Р
В	О	В	О	Р	І	Т	О
Я	Ч	Т	О	Д	З	Х	Б
С	Н	О	Ж	И	Ц	І	О
Е	С	Л	А	П	Б	Л	А
Т	І	К	Д	Р	О	Л	А
И	З	А	Е	А	О	Н	Є

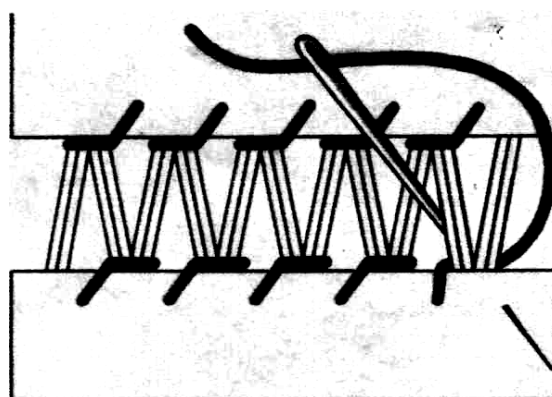
Шифр

							Р
В	И	В	О	Р	І	Т	О
		Г					Б
	Н	О	Ж	И	Ц	І	О
		Л					Т
		К					А
		А					

Мал.3 Подвійний прутик.



Мал.2 Роздільний прутик.



М'ЯСО І РИБНІ ПРОДУКТИ

фрагмент уроку-гри у 8 класі

Мета: Навчальна: перевірити теоретичні знання по темі; повторити основні відомості по темах, вивчених раніше («Молоко», «Крупа», «Хліб»);
Розвиваюча: розвивати спостережливість, увагу, уяву, логічне мислення, вміння працювати в нестандартних умовах; **Виховна:** виховувати бережливе ставлення до свого здоров'я та продуктів харчування; закріпити знання про професію кухаря

Матеріали, інструменти та устаткування:

1. Таблиця з блоками тем. (Таблиця пишеться на дошці)

Хліб всьому голова	М'ясо-продукти	Молоко	Крупа, макаронні вироби	Риба	Різне
40(балів)	40	40	40	40	40
30	30	30	30	30	30
25	25	25	25	25	25
20	20	20	20	20	20
10	10	10	10	10	10
5	5	5	5	5	5

Примітка: Числа, вказані в таблиці, дають початкові відомості про питання: чим більше число балів, тим складніше питання по вибраній темі.

2. Картки-завдання з питаннями (вони розкладаються на допоміжному столі, також по темах, тобто дублюючи таблицю з дошки). (Додаток №1)

3. Штрафні картки.

4. Фінальне завдання – загальне для всіх груп.

ХІД УРОКУ

I. Організація учнів до уроку

II. Оголошення теми і мети уроку.

Кулінарія – це мистецтво приготування страв, це ціла наука, з якою ми почали знайомитися досить давно. Ви дізнались багато цікавого та корисного про приготування страв з круп та молока, ознайомились з приготуванням хлібу. На минулому уроці ми почали вивчати тему «М'ясо та риба», тож, на сьогоднішньому уроці ми закріпимо наші знання з тем «М'ясопродукти», «Риба», «Молоко», «Крупа» та «Хліб». Це буде незвичайний урок, а урок-гра.

Знайомство з умовами гри

1. Клас ділиться на три команди.

Число учасників в команді повинне бути однакове, один-два учня, які виявляться “зайвими”, виступають в ролі помічників: стежать за часом (1 хвилина на обдумування відповіді), відпрацьовані питання ліквідовують з дошки (стирають) і так далі.

2. Вибирають капітанів команд, яким лунає однакове завдання.

Завдання: за 1 хвилину скласти максимальну кількість нових слів із слова “асортимент”.

3. Капітан, що переміг, дає право своїй команді почати гру, тобто назвати тему і кількість балів; наприклад: молоко - 40 балів (тобто вибрати завдання).

4. Вчитель зачитує питання, помічник засікає час (1 хвилина на обдумування) після закінчення часу один з членів команди дає відповідь.

5. Якщо відповідь неправильна, вступає в гру наступна команда.

6. Після закінчення часу (40 хв.) або питань-завдань призначається фінальна частина гри (*Додаток № 2*).

7. Фінальна частина – завдання, загальне для всіх команд.

Уважно прослуховує завдання, гравці пишуть відповідь - один для всієї команди, призначивши йому свою кількість балів.

Наприклад: команда набрала 120 балів, на фінальне завдання теж можуть призначити ціну відповіді – 120 балів. Якщо відповідь правильна, то кількість балів підсумовується (120+120), якщо немає – віднімається, і команда втрачає всі бали (120-120).

Примітка: Право відповідати першим на фінальне завдання отримує команда з меншою кількістю набраних балів.

8. За підказки, шум призначається 20 штрафних балів (штрафні бали віднімаються із зароблених вже балів).

9. В кінці уроку підраховується загальна сума балів і визначається:

I місце - “5”

II місце - “4”

III місце - “3”

Примітка: Якщо розрив в кількості балів між командами невеликий (від 5 до 10), то може бути інший варіант:

I місце – дві команди; II місце – одна команда.

Або

I місце – одна команда; II місце – дві команди.

10. Рефлексія: аналіз допущених помилок; оцінки за урок; нагородження переможців.

ДОДАТОК № 1

Питання до кожного блоку (теми):

“Хліб всьому голова”

“40” - Як нарізують хліб і продукти гастрономів для бутербродів.

(Тонкими шматочками 5-8 мм)

“30” - Як ви думаєте: що було спочатку - каша або хліб?

(Каша)

“25” - Як черствий хліб зробити м'яким?

(Сбризнуть водою і покласти в гарячу духовку)

“20” - Що таке канапе?

(Закусочний бутерброд)

“10” - Які види бутербродів ви знаєте?

(Відкриті і закриті, прості і складні, гарячі, закусочні)

“5” - Загадка.

За морем вусате море лежить,
Хвиля за хвилею по морю біжить.
По морю великім парохід пройде –
І кожну краплину з собою забере
(Хлібне поле)

“М'ясопродукти”

“40” - Про що потрібно знати, щоб отримати прозорий м'ясний бульйон?

(Варити бульйон при слабкому кипінні, знімаючи жир і пінку).

“30” - Це один з небагатьох виробів кулінарного мистецтва, автор якого відомий – власник трактиру в Торжку, у якого не раз зупинявся Пушкін:

“На дозвіллі пообідай у Пожарського в Торжку Смажених.. покуштуй і відправся ні без чого” .

Про що йде мова?

(Котлети Пожарські)

“25” - В яку воду закладаємо м'ясо для бульйону, для другої страви?

(У холодну - для бульйону; у гарячу - для II страви)

“20” - Послідовність первинної обробки м'яса.

(Розмороження, обмивання, зачистка - видалення жиру, плівок, кісток, сухожилів; нарізування напівфабрикатів).

“10” - Чи потрібно в котлетну масу додавати замочений в молоці або воді пшеничний хліб?

(Так)

“5” - Як потрібно розморожувати м'ясо і чому саме так?

(На повітрі при кімнатній температурі, а краще в холодильнику на нижній полиці, так як в цьому випадку відбувається найменша втрата поживних речовин).

“Молоко”

“40” - Який термін можна зберігати сметану в холодильнику?

(72 години)

“30” - Чому дітям рекомендують пити щодня молоко?

(Воно містить більше 100 цінних для організму людини речовин: білки, жири, вуглеводи, мінеральні речовини)

“25” - За старих часів цей продукт називали сиром, його і зараз так називають в деяких районах країни. Що це?

(Сир)

“20” - Назвіть страви з сиру, що не вимагають теплової обробки

(Сир із сметаною, сиркова маса)

“10” - Первинна обробка сиру. Навіщо її роблять?

(Сир протирають через сито, для того, щоб він краще засвоювався організмом)

“5” - Як можна оберегти молоко від швидкого скисання?

(Молоко кип'ятять і швидко охолоджують).

“Крупа і макаронні вироби”

“40” - Чому для варива каші з 100 г. крупи ми беремо різну кількість рідини і солі?

(Каші бувають рідкі, в'язкі і розсипчасті, чим більше рідини ми беремо, тим більше треба солі.)

“30” - Легенда свідчить: один з італійських кардиналів, коли побачив на своєму столі нову страву вигукнув: “Як мило!”. Про що йшла мова? Що побачив кардинал?

(“Макарони”. Макарони.)

“25”- Каша манна, приготована особливим способом, називається «гурьєвська». В честь кого вона так названа?

(На честь графа Гурьєва, але ніяк не на честь кухаря, що її приготував).

“20” - Назвіть асортимент макаронних виробів.

(Локишина, ріжки, вермішель, фігурні вироби (черепашки, вушка, спіральки і тому подібне)

“10” - Перед варивом які крупи не миють? А яку крупу замочують?

(Не миють роздроблені, замочують перлову).

“5” - Що, окрім муки, можна отримати з пшениці?

(Манну крупу, “Артек”, полтавську крупу).

“Риба”

“40” - Назвіть види теплової обробки на прикладі риби.

(Варіння, припускання, смаження, тушкування, запікання).

“30” – Чи можна на рибному бульйоні зварити розсолник?

(Так)

“25” - Ознаки доброякісності риби.

(Очі прозорі, зябра червоного кольору, луска щільно прилягає до шкіри, консистенція щільна)

“20” - Первинна обробка риби.

(Розмороження, очищення від луски, розрізання черевця, видалення нутрощів, голови, хвоста, плавників, промивання, пластування (великої)

“10” - Як визначити готовність риби при смажінні?

(Поварська голка входить в м'якоть вільно, сік, що з'являється на поверхні риби, прозорий, колір м'якоті білий або біло-сіруватий)

“5” - Як правильно потрібно розморожувати рибу?

(У холодній підсоленій воді; філе - на повітрі при кімнатній температурі).

“Різне”

“40” - З якого зерна отримують крупу: ядриця, “Геркулес”, пшоно, манна крупа?

(Гречка, овес, просо, пшениця).

“30” - Чому людина худне? А чому набирає вагу?

(При систематичному недоїданні - недостатність поживних речовин; від переїдання: багато їмо, мало виконуємо різних навантажень)

“25” – Чи можна використовувати харчові рибні відходи, якщо можна, то для чого?

(Використовувати можна для приготування рибних бульйонів).

“20” - Гарнір - що це таке?

(а) додаткова частина до основного рибного або м'ясного блюда;

б) густа частина заправних супів).

“10” - Для чого випускають молоко сухе, згущене, концентроване?

(Для тривалого зберігання, для зручності транспортування).

“5” - В яку воду закладаємо картоплю для варіння?

(У гарячу підсолену воду).

ДОДАТОК № 2

Завдання на фінал

Це національна російська страва з капусти. Вона вегетаріанська, але буває і на м'ясному, грибному або рибному бульйоні.

Що це за страва?

(Щі)

ПЛАНУВАННЯ ВИРОБНИЦТВА І РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОДУКЦІЇ

Фрагмент уроку-ділової гри у 9 класі

Мета. *навчальна:* навчити учнів орієнтуватися в світі бізнесу, приймати самостійні рішення. *Розвиваюча:* розвивати творчі здібності та ділові якості учнів. *Виховна:* виховати почуття обов'язку перед Батьківщиною, орієнтувати на вибір професії.

Обладнання. Столи, стільці, апаратура, карточки із завданнями.

Методичні рекомендації

Для участі у грі учнів потрібно розділити на дві команди. Кожна команда – це окрема комерційна фірма, яка повинна визначитися з напрямом своєї діяльності, створити штат працівників: директор, заступник директора, бухгалтер, офіс-менеджер, менеджер з питань реклами, менеджер з питань збуту та постачання продукції і т.п. *(залежно від діяльності фірми та кількості членів команди).*

ХІД УРОКУ

Ведуча. Добрий день, панове!

Ми зібралися сьогодні для того, щоб взяти участь у діловій грі.

Світ бізнесу величезний і різноманітний, заплутатися в ньому дуже легко, особливо вам, початківцям, і ми сподіваємось, що саме ця гра допоможе вам краще орієнтуватися в ньому. Що ж, хай вам завжди посміхається фортуна!

Зараз хочу вам представити всіх учасників сьогоднішньої зустрічі.

(Представлення команд. Представлення членів журі).

Ведуча. Отже, ми починаємо гру.

Конкурс I. Представлення своєї компанії

Діяльність будь-якого початківця або вже досвідченого бізнесмена, цілого підприємства завжди пов'язана з ринком, де і виставляється

продукція, товар, вид послуг, те, чим займається фірма для продажу чи обміну. Тут здійснюються різні комерційні операції, укладаються контракти. Тож сьогодні маємо нагоду організувати і показати свою першу комерційну операцію, а саме: представити рекламну кампанію своєї фірми.

(Проведення конкурсу. Команди повинні підготуватися заздалегідь).

Конкурс II. Ділове мовлення

Ведуча. Ми часто в діловому житті використовуємо різні документи: це контракти, угоди, діло, листи. Ділове листування для ділового спілкування має величезне значення.

Поштове відправлення – лист і в наш час, не зважаючи на існування телефону, комп'ютерного зв'язку, має велике значення. І розмова у нас зараз піде саме про ділові папери, листи. Тепер ви знаєте дещо про ділові листи, ділові папери, про правила їхнього написання, про їх значення в діловому житті та розповсюдженні комерційних пропозицій. Треба ще сказати, що діловий лист допоможе створити хороше враження про діяльність вашої компанії при певних заочних контактах із партнерами із-за кордону.

Пам'ятайте, що юридично вірно оформлений лист написаний хорошою мовою, на фірмовому бланку є важливим компонентом успіху. Ділові люди також повинні володіти інтуїцією бізнесмена. Пропонуємо вам, спробувати свої сили у складанні ділового листа, для цього кожна компанія повинна відрядити по 2 секретаря-референта. А зараз – завдання.

Кожна кампанія зачитає своєму супернику підготовлений діловий лист-пропозицію.

Вам необхідно написати лист-відмову, оскільки ваша компанія, з відомих вам причин, не може прийняти пропозицію чи виконати цю роботу. Про це ви і повідомляєте у своєму листі.

Але пам'ятайте, що справжні ділові люди – люди ввічливі і освідченні, прагнуть все правильно і зрозуміло викласти в своєму листі у ввічливій формі *(можливо, хтось із вас вважає Інакше і захоче відмовити в категоричній формі без пояснення причини. Це ваше право)*. Лист ні в якому разі не повинен скомпрометувати вашу фірму, навіть у випадку відмови. Можливо, ви порадите: до кого звернутися за допомогою. Все може статися у світі бізнесу, вам ще прийдесться, можливо, підтримувати ділові стосунки із цією фірмою. Оцінюватись буде правильність складання листа, його грамотність.

(Проводиться конкурс).

Ведуча. Наступне завдання – це обов'язкова участь в аукціоні назв ділових документів.

Отже, ви згадуєте по черзі назву будь-якого ділового документу, а хто називає останній, той і буде переможцем

Конкурс III. Кредит у банку під свій бізнес

Ведуча. Шановні панове підприємці! Відомо, що банк – основа будь-якої господарської діяльності. Не варто сьогодні говорити про те, що за все, що ви купуєте, потрібно платити. Добре, якщо потрібну вам суму ви можете вмістити в гаманець чи в кишеню *(хто де звук ховати)*. А якщо цю суму не

вмістити навіть у портфель. Тоді, звичайно ж, краще мати справу з паперами і документами, а гроші довірити банку.

Кожна компанія має свою мрію: втілити у життя свій небачено цікавий і потрібний проект для цього треба мати гроші. Гроші є в банку. Вам необхідно переконати банк дати гроші під ваш проект. Ну а чи переконаєте ви банк в неповторності і важливості вашого проекту і чи згодиться банкір дати вам кредит – ми зараз побачимо. Слово надаємо директорам фірм. *(Проводиться конкурс).*

Конкурс IV. Етикет ділового спілкування.

Ведуча. Шановні бізнесмени, як ви вважаєте, яка різниця між діловою людиною і неділовою? Що ми маємо на увазі, кажучи: «Це не ділова людина»?

Будь ласка... *(відповіді членів команд).*

Вірно: манера спілкування, увага і внутрішня культура, пунктуальність, професіоналізм, манера поведінки, самодисципліна. Все це ми можемо назвати – етикет ділового і просто загальноживаного людського спілкування. Зараз до вашої уваги будуть запропоновані чотири різних ситуації. Ваше завдання, знайти в цих ситуаціях помилки і, по можливості, пояснити, чому ви вважаєте їх помилковими. Ситуації такі.

1. Зустріч і знайомство на вулиці.
2. Телефонна розмова.
3. Діловий прийом у кабінеті.
4. Вітання колег *(це може бути вітання з днем народження).*

(Проводиться конкурс).

Ведуча. Якщо ви хочете просто спілкуватися з людьми, ви повинні знати елементарні правила спілкування, якщо ж ви хочете досягти успіху, вам потрібні знання етики ділового спілкування.

Тому наступне завдання цього конкурсу буде дещо незвичним. Вам потрібно пригостити членів журі. Пам'ятайте, кожна страва, якою смачною вона не була б, стає ще апетитнішою, якщо її красиво і правильно подати. Тут має значення і посуд, і оформлення страви. Тож продемонструвати своє знання етикету наші команди зможуть, пригостивши наше журі кавою та канапками.

(Проводиться конкурс. Оцінки журі).

Ведуча. Ось і закінчується наша ділова гра. Я дуже дякую членам наших команд і сподіваюсь, що сьогодні ви одержали багато цікавих і нових знань, що допоможуть вам у подальшому житті. Тому я з великим задоволенням передаю слово нашому журі.

(Підсумки, нагородження),

Я вважаю, всі переконались, що наші компанії мають право на існування і я не маю сумніву, що ми ще почуємо про них. Ще раз вітаємо переможців. Не сумуйте, бізнес – це фортуна. Якщо сьогодні вона вам не посміхнулась, то наступного разу неодмінно опиниться у вас у руках,

МОДЕЛЮВАННЯ ПЛЕЧОВОГО ВИРОБУ **фрагмент уроку ділової гри у 10-11 класах [42]**

Мета: Ділова гра-конкурс для учнів 10-11 класів спрямована на засвоєння учнями практичних навичок щодо організації та функціонування малого підприємства; формування вмінь моделювання плечового виробу, розвитку спеціальних та загальних здібностей; виховання свідомого ставлення до вибору професії, естетичного смаку, культури праці та обслуговування, етики службових відносин, формування професійних інтересів.

Матеріально технічне забезпечення уроку: комп'ютери, папір різного кольору і розмірів, ножиці, гумка, шпилька, кольорові олівці, лінійки, лекала.

Дидактичне забезпечення уроку: підручник, журнали моди, альбоми вишивок.

Міжпредметні зв'язки: між темами предметів загальноосвітнього циклу школи: геометрія, алгебра, правознавство, українська мова і література.

Тип уроку: урок-ділова гра.

ХІД УРОКУ

I. Організаційна частина - організація «Ательє мод»

II. Мотивація навчальної діяльності:

Учитель: Добрий день, шановні присутні. Ми зібрались тут з приємної нагоди перегляду проектів відкриття «Ательє мод», співзасновниками і власниками якого будуть гості і учні нашої школи. Дуже важливо уміти застосовувати набуті в школі знання в практичній діяльності. Набути досвід створення власної справи надає можливість участь у діловій грі-конкурсі. Адже відомо, що близько 70% валового національного продукту в розвинених країнах припадає на сектор малих та середніх підприємств. Тому так важливо, щоб під час вибору життєвого шляху молода людина була орієнтована на створення своєї справи.

Представлення журі, вірогідних директорів «Ательє мод».

III. Ознайомлення з умовами змагань

Учасникам гри вчитель зачитує завдання конкурсу і передає їх директору майбутнього ательє, якого учасники обирають самостійно. Якщо команд декілька, то завдання видаються кожному директорові, і ділова гра набуває конкурсного характеру. Упродовж підготовчої роботи учасники звертаються за консультацією до вчителя.

Завдання:

1. Виступ директора з обґрунтуванням економічної ефективності діяльності даного закладу: вид малого підприємства, джерела формування первинного капіталу, основні та оборотні засоби виробництва, штати, фонд заробітної плати, плановий прибуток та його розділ.
2. Рекламні агенти виготовляють комп'ютерною версткою афішу рекламних плакатів, рекламних біг-бордів, робота в засобах масової інформації, розповсюдження конвояжерами брошур (із зображенням останніх

моделей фірми, виготовлення рекламних роликів для телебачення, організація фуршетів, текстів оголошення в засобах масової інформації)

3. Замовник: замовити швейний виріб (*ознайомитись із закладом, висловити свої зауваження і пропозиції*).

4. Модельєр: Розробити модель виробу, врахувавши вимоги замовника поєднавши і зваживши характерні особливості фігури. Під час розробки проекту треба пам'ятати, що виріб повинен бути естетичним, технологічним, а тканину слід використовувати економко (*приховавши недоліки*) (*комп'ютерний варіант*).

5. Дизайнер: Допомогти у виборі і поєднанні тканин для швейного виробу і оздоблення (*комп'ютерний варіант*).

6. Інженер-конструктор: Виготовити креслення запланованого виробу, виготовити потрібну документацію, підготувати лекала до показу, використовуючи муляжний метод.

7. Коментатор (*диктор*): Підготувати інформацію про одяг, який будуть демонструвати

8. Манекенниці: Показ виготовленого виробу (*муляжним варіантом*)

9. Гості: Підготувати запитання про сучасні напрями моди, конструктивні особливості моделей, про тканину, що використовується, тощо.

10. Додаткові послуги: візажист, перукар, тренер.

Орієнтовний сценарій проведення ділової гри уроку-конкурсу «Власна – справа». Урок проводиться в комп'ютерному класі, поділеному на сектори, які розподілені між командами. У першому ряду сидять почесні гості, члени журі.

Учитель: Добрий день, шановні присутні. Ми всі зібралися тут з приємної нагоди перегляду проектів відкриття «Ательє мод», співзасновниками і власниками якого будуть наші гості і учні нашої школи. Дуже важливо вміти застосовувати набуті в школі знання в практичній діяльності. Набути досвід створення власної справи надає можливості участі у діловій грі-конкурсі. А ще відомо, що близько 70 % валового національного продукту в розвинених Країнах припадає на сектор малих та середніх підприємств. Тому так важливо, щоб під час вибору життєвого шляху молода людина була орієнтована на створення своєї справи.

Представлення журі директорів вірогідних «Ательє мод». Ознайомлення з проектами набуває форми міні вистави, яка складається з трьох дій.

Перший етап: виступ директора, який обґрунтує основні мотиви створення нового закладу і представляє свою команду. Потім за спланованим сценарієм відбувається захист їхніх творчих проектів.

Так як в нашій країні дуже гостро стоїть питання підняття народжуваності, то одним з головних завдань є одягти майбутню маму та дитину.

Тому наша творча група сьогодні презентує мале приватне підприємство яке і буде займатися цими питаннями.

Вашій увазі пропонується виступ директора цього підприємства В.П. Бірука. Наше підприємство є акціонерним товариством з обмеженою відповідальністю. Підприємство створено за рахунок коштів акціонерів, спонсорів та взятого банківського кредиту на придбання основних засобів виробництва.

Підприємство створено на базі занедбаного районного будинку побуту. При виборі профілю підприємства ми врахували потреби певної групи населення регіону. Ми виходили з того, що, відвідавши наше підприємство в стінах одного приміщення, майбутня або молода мама змогла отримати весь необхідний комплекс послуг, а саме:

- пошиття швейних виробів для жінок, що готуються стати мамами;
- для жінок, що вже стали мамами;
- модні зачіски;
- педикюр, манікюр;
- кімната малюка;
- торгові точки;
- дитяче харчування;
- лікар-консультант;
- художник-стиліст;
- тренажерний зал.

На сьогоднішній день на підприємстві трудяться 42 спеціалісти. Річний оборот складає близько 900 тисяч гривень, причому майже половину даної суми складає фонд заробітної плати. Детальніше про фінансовий бік підприємства розповість фінансовий директор.

Виступ фінансового директора.

Підприємство розвивається за рахунок відходів швейної фабрики «Ворскла» Основні моделі одягу – із мірних шматків, які поступають у продаж і закупаються по оптових цінах Собівартість виробів низька, тому що використовуються індивідуальний та бригадний метод виготовлення виробів і можливості використання безвідходної технології .

Розрахунки витрат матеріалів:

Основні – від швейної фабрики – матеріали замовника

Додаткові – оздоблювальні матеріали: фурнітура, нитки, декор

Витрати на виробництво:

- витрати на електричну енергію 2%;
- оплата праці швачки (3 розряд) 1 гр/год.

Відповідно часу, затраченого на виготовлення виробу:

- податок (пенсійний фонд, соцстрах та інші) – 15%;
- амортизація обладнання – 3%;
- прибуток – 13%.

Загальна собівартість виробу в середньому становить:

- із мірного шматку – 73 грн.;
- із матеріалу замовника – 50% (робота) – 128 грн.

Другий етап: демонстрація практичної діяльності. До ательє заходять відвідувачі, які висловлюють свої зауваження та пропозиції.

Третій етап: підведення підсумків.

Учитель: Слово надається почесним членам журі нашого конкурсу.

Учитель: Я думаю, що висловлю загальну думку: ми всі з приємністю і не без користі для себе провели час, і від вашого імені оголошу подяку учасникам команд за їхню творчу працю, яка сьогодні була товариським змаганням, в якому так злагоджено працювали і представники СДГ при ПОППО імені М.В.Остроградського, і учні 11 класу нашої школи, і учителі обслуговуючої праці області. Незважаючи на вік і посаду вони зуміли об'єднатися в одну команду і показати бездоганний результат своєї діяльності.

Оцінювання: на даному прикладі ми побачили майстерне використання 12-бальної системи оцінювання. На мою думку, жодна із команд не буде подавати апеляцію щодо необ'єктивної оцінки, бо всі ви заслуговуєте на високий рівень, але команда, яка зайняла перше місце, отримує 12 балів, друга – 11 балів, третя – 10 балів.

ОСНОВИ ПРОФЕСІЙНОЇ ОРІЄНТАЦІЇ **фрагмент уроку-гри «Брейн-ринг» (8 клас)**

Мета: Оцінити рівень знань учениць про класифікації професій, розвивати інтерес до проблеми професійного самовизначення, розширити загальний кругозір.

Клас поділено на 2 команди по 7 учениць у кожній.

I раунд. Домашній калейдоскоп.

Хто швидше і правильно дасть відповіді на запитання:

1. Хто придумав пластиковий пакет? (*Винахідник швед У.Гамільтон*)
2. Що роблять для полегшення пересування важких меблів і уникнення подряпин на підлозі під час пересування? (*Підкладають під ніжки меблів поліетиленові кришки від банок, кусочки сирого картоплі, пакети із-під молока і інше*).
3. Які добавки в воду сприяють тривалому збереженню зрізаних квітів? (*Цукор, розчин марганцевокислого калію, аспірин, сіль*)
4. Чому овочі рекомендують зберігати в темному місці? (*В світлому вони набувають гіркуватого присмаку*)
5. У мішках з якого волокна цукор ніколи не буває вологий? (*З бавовни*)
6. Чому випрані трикотажні речі не вішають на плечики? (*Щоб не витягувалися*)
7. Що треба покласти в сільничку, щоб сіль не зволожувалась? (*Зерна рису*)
8. Яка довжина коробки для сірників? (*5 см*)
9. Як усунути з рук запах цибулі або часнику? (*Протерти руки вологою сіллю, потім вимити їх*)
10. Як можна виконати ремонт одягу без голки? (*"Приварюванням" поліетиленової плівки*)

11. Хто першим почав в'язати спицями? (*Чоловіки*)
12. Хто завіз в Європу морозиво? (*Венеціанський мандрівник Марко Поло*)
13. Як зняти плями із шкіряної сумки? (*Сумішию оцту з водою 1 : 1*)
14. Що треба зробити, щоб шкільна крейда не забруднювала руки? (*Опустити крейду на декілька секунд в розведене молоко*)

II раунд. Загальні питання.

Загальні відомості про професії.

1. Назвати професії, які:
 - майже чи зовсім зникли;
 - з'явилися у ХХ столітті;
 - з'явилися в останній час.
2. Які професії або спеціальності необхідні в:
 - сільському господарстві;
 - хімічній промисловості;
 - будівництві;
 - машинобудуванні.

III раунд. Що ми знаємо про класифікацію професій?

1. Назвати класифікаційні ознаки професії. (*Предмет праці, мета праці, знаряддя і умови праці*)
2. Які типи професій ви знаєте? (*"Людина-людина", "Людина-техніка", "Людина-Природа", "Людина-Знакові системи", "Людина-художній образ"*)
3. Як класифікують професії за метою праці? (*Гностичні, перетворюючі, пошукові*)
4. Як поділяють професії за засобами праці? (*Використання ручної праці, використання машин з ручним управлінням, застосування автоматизованих та автоматичних систем, функціональні засоби*)
5. Який головний предмет праці професій типу "Людина-Природа"? (*Жива природа*)
6. Який головний предмет праці професій типу "Людина-Людина"? (*Люди*).
7. Який головний предмет праці професій типу "Людина-Техніка"? (*Технічні системи*).
8. Який головний предмет праці професій типу "Людина-Художній образ"? (*Твори літератури, мистецтва*)
9. Який головний предмет праці професій типу "Людина-Знакові системи"? (*Умовні знаки, цифри, коди, природні або штучні мови*)
10. На які групи поділяються здібності людини? (*Загальні, спеціальні*)
11. За якою схемою можна класифікувати професії? (*Типи, класи, відділи, групи*)
12. Хто автор класифікації професій, яку вивчаємо ми? (*Е.А. Клімов*)

IV раунд. Без теорії немає практики.

Завдання 1. Із переліку слів вибрати ті, які позначають професії: ветеринарний лікар, вчитель, токар, продавець книг, бульдозерист, інженер,

художник-конструктор, перукар, водій, швачка, кулінар, вчитель малювання, економіст, гравер, рекламіст.

Завдання 2. Із переліку нижче приведених слів вибрати ті, які позначають спеціальності: токар, хірург, директор школи, літературний критик, піаніст, викладач, столяр, монтажник, шахтар, льотчик, випробувач, суддя, хімік-теоретик, маляр, художник-конструктор, закрійник, ткаля, ветеринар.

Завдання 3. Розподілити всі нижчеперелічені професії і спеціальності по відношенню до переваги в них: а) розумової праці; б) фізичної праці.

Агроном, швачка, машиніст тепловоза, бухгалтер, тракторист, модельєр, диспетчер, штукатур, сталевар, інженер-конструктор, друкарка, столяр, вихователь дитячого садка, електромонтажник, соціолог, офіціант, діловод, зоотехнік, вантажник, диск-жокей.

Завдання 4. Розподілити нижче приведені професії, спеціальності на дві групи: сільське господарство та промисловість.

Складальник мікросхем, агроном, токар, різьбяр по каменю, кондитер, садівник, тракторист, сталевар, швачка, маляр, інженер-геолог, лісовод, паркетник.

Завдання 5. Вибрати із нижчепереліченого списку професій і спеціальностей ті, які входять у виробничу сферу: складальник годинників, овочевод, кулінар, вчитель, столяр, медсестра, кресляр, інженер, водій тролейбуса, тракторист, перукар, диригент, агент з нерухомості, журналіст, службовці банків.

Завдання 6. Визначити, до якого типу відноситься кожна з перелічених нижче спеціальностей: вихователь, ветеринарний лікар, маляр по художній обробці, токар, фотограф, медична сестра, продавець, водій, слюсар, програміст, фітодизайнер, композитор, топограф, агроном, географ, лісник, палітурник.

Завдання 7. Визначити, до якого класу професій відноситься кожна із перелічених нижче спеціальностей.

Товарознавець, оглядач вагонів, кулінар, автослюсар, модельєр, водій таксі, контролер, оператор, слюсар-складальник радіоапаратури, слідчий, агроном, коректор, перукар, закрійник, селекціонер, гравер, секретар-референт, журналіст, викладач.

Завдання 8. Скласти перелік спеціалістів, які беруть участь у створенні:

- художнього фільму;
- газети;
- шкільної форми;
- хлібопекарських виробів;
- меблів.

У раунд. Випробування на кмітливість і дотепність.

1. Без чого не можна викопати колодязь? (*Без дна*)
2. Чи можна побудувати дім так, щоб усі його стіни виходили на південь? (*Можна на Північному полюсі*)

3. Коли ми дивимось на цифру "два", а говоримо "десять"? (*Коли хвилинка стрілка показує 10 хвилин*)

4. Кравець має кусок сукна 18 м і щодня відрізає від нього по 3 м. На який день він це зробить останній раз? (*На 5-тий день*)

5. На уроці фізкультури учні стали в один ряд на відстані один метр один від одного. Весь ряд був завдовжки 25 м. Скільки було учнів? (*26 учнів*)

6. З якого полотна не можна пошити сорочки? (*Із залізничного*)

VI. Підведення підсумків уроку

Оцінювання. Мотивування оцінок.

VII. Домашнє завдання

Скласти профорієнтаційні кросворди, які будуть розглянуті під час проведення предметного місячника.

СТВОРИ СВІЙ ВЛАСНИЙ ПОЗИТИВНИЙ ІМІДЖ

фрагмент уроку-ділової гри у 9 класі [42]

Ведучий: Мода... це слово в усі часи хвилювало прекрасну половину людства. Мода – постійна і перемінлива, розкішна і стримана відтворює подих епохи, норми суспільства і особисті якості людини.

- Хто ж створює моду ? !
- Художник-модельєр ?
- Дизайнер ?
- Технолог-конструктор ? Кравець і швець?

Так. Всі ці професії неабияк зв'язані з модою!

Як же ж нам розібратися в цих професіях, адже художник – модельєр і дизайнер в наш дуже часто вважають тотожностями.

Коротка інформація про професію «Художник модельєр».

З команди по 3 учнів

Людина може і повинна бути красивою своїми справами, зовнішністю, одягом, душевними якостями.

Одяг супроводжує людину всюди і постійно, здійснюючи значний вплив на її настрій, працездатність, може надавати почуття впевненості, оптимізму або, навпаки, створювати пригнічений настрій.

Навряд чи можна знайти людину, яка не хотіла б бути зодягнена красиво. Навчати цьому повинні художники-модельєри – перші пропагандисти красивого одягу.

Завдання художників-модельєрів – знайти шляхи, які допомогли б людям підкреслити свою індивідуальність, самовираження.

У художника-модельєра має бути дуже розвинена фантазія. Вони працюють у тісному контакті з текстильниками, конструкторами, хіміками, технологами, взуттєвиками, лікарями-гігієністами. Це вимагає від них комунікабельності, ерудиції із суміжних спеціальностей, високих професійних

Вибір професії завжди несе в собі елемент загадки. Зробіть свій вибір! Адже тільки художник-модельєр може взяти на себе сміливість

запропонувати людям свій смак, своє уявлення про їхню зовнішність, показати стилі одягу, який стане модним через рік чи два.

Коротка інформація про професію дизайнера

Слово «дизайн» – англійське, в перекладі – це задумка, креслення, малюнок, тобто те, що можна назвати поняттям художнього конструювання.

Дизайнер – це і художник, і кресляр, і конструктор, і технолог, і макетник. Це людина, яка хоче переробити світ, який після цього стане хоч трохи красивішим, благороднішим.

У дизайнерів багато проблем: хто захистить світ від шуму автомобілів, запахів вихлопних газів, допоможе знищити смітники і знайде застосування побитому склу, зробить квартири затишними, а домашні речі – красивими?

Дизайнер у своїй діяльності використовує знання соціологів, ідеї дослідників, побажання експлуатаційників, можливості технологів, вимоги конструкторів, обмеження економістів і рекомендації спеціалістів з оптимальних режимів праці для знаходження такого вирішення, яке було б кращим і вільним від недоліків.

Коротка інформація про професію технолог-конструктор

Технолог-конструктор – це людина, яка втілює задумку художника-модельєра в життя, а саме створює креслення, лекала, викрійки майбутніх моделей одягу.

Технолог-конструктор повинен добре знати фігуру людини, її будову і фізіологію, типові розмірні характеристики в певному регіоні, оскільки люди різних національностей мають свої розмірні особливості.

Коротка інформація про професії кравець і швачка

А це саме ті люди, які безпосередньо виконують операції по пошиттю виробів. До речі, дівчата нашої школи в старших класах оволодівають професією кравець.

Зараз ми пропонуємо вашій увазі колекцію костюмів, виготовлених учнями нашої школи під час трудової практики влітку для театралізованої виставки випускного вечора. Костюми «Світло», «Темрява», «Янголи».

Дискусія «Створи свій стиль»

Так багато людей різних професій займаються створенням одягу, авторські ідеї модельєрів іноді такі сміливі, що дуже важко обирати свій власний стиль одягу в житті.

Один із найважливіших аспектів нашого життя – це професійне ствердження. Але ж всі знають, що по «одежі зустрічають»!.

Зовнішній вигляд працівників – це «візитна картка» кожної фірми. Через це на роботі недостатньо бути просто акуратно одягненим. Необхідно додержуватись певних правил, про які ми сьогодні поговоримо.

П'ять правил для бізнес-леді

Правило перше.

У сукнях на роботу можуть приходити виключно керівниці вищого рангу. Всі інші співробітниці повинні задовольнятися діловими костюмами.

Правило друге.

Якщо Ви навіть на роботі не хочете розлучитися з улюбленим сарафаном або прозорою декольтованою блузою, обов'язково надіньте зверху жакет або кофту, щоб своїм зовнішнім виглядом не визивати небажаної цікавості співробітників та відвідувачів і не відволікати їх (та в першу чергу себе) від роботи.

Правило третє.

Під заборонаю знаходяться радикальні міні-спідниці. Їх довжина повинна бути не більше 10 см вище колін.

Правило четверте.

Ознакою поганого тону вважається приходити на роботу два дні підряд в одному і тому ж одязі.

Правило п'яте.

Намагайтеся не купувати такі речі, як у когось із ваших колег. Бо жодна жінка не захоче за сусіднім столом бачити свого «двійника».

«Панчішне» питання

У різних країнах на питання: «Чи допустимо жінкам з'являтися літом на роботі без панчіх чи колгот?» – можна отримати різні відповіді. В Америці, наприклад, навіть в нестерпну спеку бізнес-леді зобов'язані їх носити. Між цим жодна французенка, яка себе шанує, не погодиться приректи себе на подібні катування.

З настанням літа «панчішне» питання (носити чи не носити колготки) все частіше стає актуальним і для наших ділових жінок. Правда, однозначної відповіді на нього ще немає, тому якщо не знаходяться ніякі вказівки вище, кожна жінка сама для себе вирішує: носити (чи не носити) їй літом колготи.

Потреби до одягу можуть змінюватися в залежності від виду вашої діяльності. Керівнику непогано мати у кабінеті в шафі запасний костюм та пару черевиків. Адже бувають випадки, коли несподівано доводиться їхати на відповідальні переговори або давати інтерв'ю телебаченню, а офісний одяг для цього не підходить.

Якщо Ви – службовець банку чи офіс-менеджер, завдяки блузам та оригінальним доповненням ви зможете урізноманітнити діловий костюм. І будете виглядати завжди бездоганно.

Вірно підібраний одяг має велике значення в роботі рекламного агента. Вам зовнішній вигляд не повинен відволікати увагу співрозмовника від предмету розмови. Тому придбайте декілька якісних, але скромних речей – костюм, джинси неясного кольору, спідницю, декілька светрів та блуз.

Мабуть, тільки дизайнерам та художникам своїм зовнішнім виглядом дозволено вносити деякий хаос в розмірений ритм офісного життя. Адже одяг для них – це не тільки спосіб самовираження. Він дозволяє налаштуватись їм на робочий лад, почувати себе комфортно і не відволікатись від створення наступного шедевра.

Якщо жодна з команд не дала відповіді, можуть грати вболівальники, і тоді їм додаються бали.

Пропонуються такі запитання для граючих команд:

ПЕРШИЙ РАУНД „ВІКТОРИНА”

1. Назвіть величини припусків на шви по лінії боку, низу та талії спідниці.
2. У яких випадках потрібно враховувати прибавки на вільне облягання - під час розкладання викрійки на тканині чи під час виготовлення викрійки.
3. Які ви знаєте способи обробки верхнього зрізу спідниці.
4. Які правила техніки безпеки необхідно виконувати при роботі з ножицями, голками, шпильками.
5. Назвіть види складок.

ДРУГИЙ РАУНД „КОКТЕЙЛЬ”

1. По якому зрізу – поздовжньому чи косому більше розтягується тканина?
2. Як правильно зметати і застрочити виточку на спідниці?
3. Перед вами два зразки складок. Яка з них зустрічна , а яка – бантова?
4. Його називають «біле золото». Тканини, виготовлені з нього, використовуються для легкого одягу. Що це?
5. Які способи обробки бокових зрізів спідниці ви знаєте?

ТРЕТІЙ РАУНД „ЧОМУ-ЯКЩО?”

1. Чому волокна вовни мають властивість зкачуватись, звалюватись?
2. Якщо шовкову спідницю зшивати товстою голкою (№ 120), що буде зі швами?
3. Від чого залежить спосіб обробки нижнього зрізу спідниці?
4. Чому деталі виробу перед зшиванням необхідно зметувати і як це потрібно робити?
5. Від чого залежить оздоблення спідниці? Наведіть приклади.

ЧЕТВЕРТИЙ РАУНД „ГРАФІЧНИЙ ДИКТАНТ”

1. Деталь має форму круга , всередині якого розміщений квадратний отвір.
2. Побудуйте креслення базисної сітки прямої спідниці.

П'ЯТИЙ РАУНД „НАРОДНА МУДРІСТЬ”

Хто за одну хвилину пригадає більше загадок, приказок про шиття, швейні інструменти (*голки, ножиці*), той і перемагає.

Команду, що перемогла в останньому раунді, визначають переможцем всієї гри. Відзначають також найактивніших учениць.

За набрані позитивні бали члени команд одержують оцінки згідно з установленими критеріями. Підводиться підсумок уроку-гри, аналізуються відповіді.

Питання самоконтролю

1. Розкрийте методику організації дидактичної гри на уроках обслуговуючої праці.
2. Дайте коротку характеристику дидактичним іграм як дієвому засобу розумового розвитку учнів.
3. Дайте визначення поняття «ігрові технології».

4. Як ви вважаєте, чи є потрібним запровадження імітаційно-ігрового навчання в школі?
5. Як часто вчителю обслуговуючої праці необхідно проводити нестандартні уроки? Які труднощі виникають при проведенні ігрових занять?
6. Від чого залежить успішність проведення таких уроків?
7. Чи вважаєте ви за необхідне впроваджувати ігрові ситуації для формування пізнавального інтересу?
8. Чи вважаєте ви за доцільне проведення ігрових ситуацій на уроках? Наведіть приклади.
9. Чи дотримуєтесь ви думки, що використання ігрових ситуацій може поліпшити пізнавальні здібності учнів з предмету?
10. Охарактеризуйте на ваш розсуд одну з методик проведення універсальних дидактичних ігор.
11. Які вимоги ставляться до дидактичних ігор початкової частини уроку обслуговуючої праці.
12. Наведіть приклади проведення дидактичних ігор, що застосовуються під час вивчення нового матеріалу.
13. Наведіть приклади проведення ігор на закріплення та узагальнення знань та умінь.
14. Проаналізуйте методичні розробки наведених уроків обслуговуючої праці і визначте, які ігрові прийоми в них використані, в яких структурних компонентах уроку?
15. Ігрові уроки, які вони?
16. Розробіть власні методичні розробки ігрових уроків.
17. Спроектуйте тематику уроків обслуговуючої праці із застосуванням ігрових ситуацій, щоб підвищити рівень пізнавальної діяльності учнів.
18. Запропонуйте ігрові ситуації для проведення уроків технологічного циклу у старшокласників.

РОЗДІЛ III З ДОСВІДУ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБСЛУГОВУЮЧОЇ ПРАЦІ

3.1. Кросворди

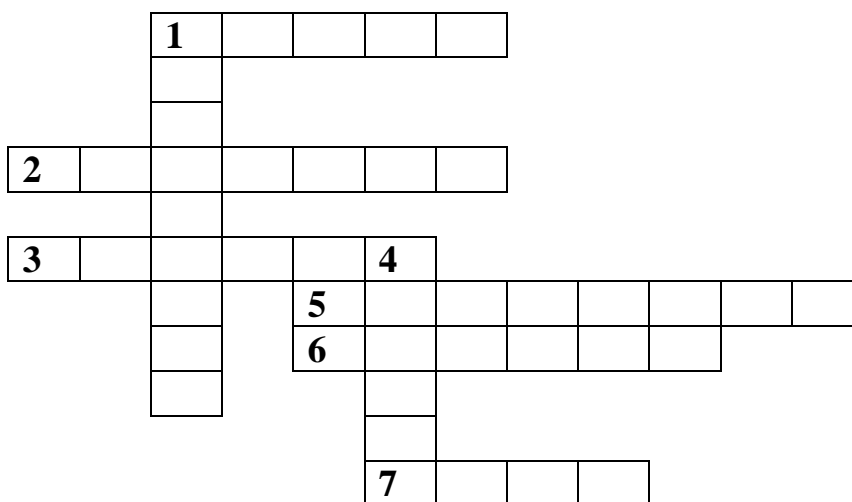
Мета: розвиток мислення, пам'яті, словникового запасу, закріплення вивченого матеріалу.

Хід гри: учні розв'язують кросворд, намагаючись не звертатися до вчителя за допомогою.

Кросворди до розділу «Раціональне ведення домашнього господарства» Кросворд №1

По горизонталі:

1. М'ясний салат, який носить ім'я французького кухаря (*Олів'є*).
2. Страва із різного фаршу, загорнутого в листя капусти або винограду і тушкована в соусі (*голубці*).
3. Запіканка із сухарів білого хліба з фруктами, солодощами або іншими приправами, запікають у духовці або спеціальних формах на парі.
5. Один із найпоширеніших овочів в Україні (*картопля*).
6. Страва з тертої картоплі (*деруни*).
7. Страва з суміші дрібних шматочків овочів (м'яса) (*рагу*).

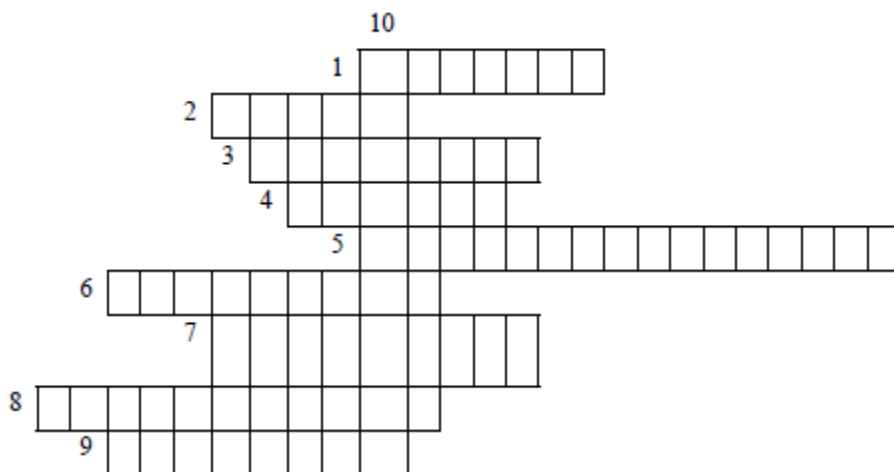


По вертикалі:

1. Холодна закуска із риби (*оселедець*).
4. Добавка до страв із м'яса, риби, дичини (*гарнір*).

Кросворд №2

1. Що вирізують з об'ємних овочів? (*Фігурки*)
2. Основне джерело вітамінів, мінеральних речовин, органічних кислот, вуглеводів. (*Овочі*)
3. Який овоч містить багато крохмалю? (*Картопля*)
4. Один з видів нарізування овочів. (*Просте*)

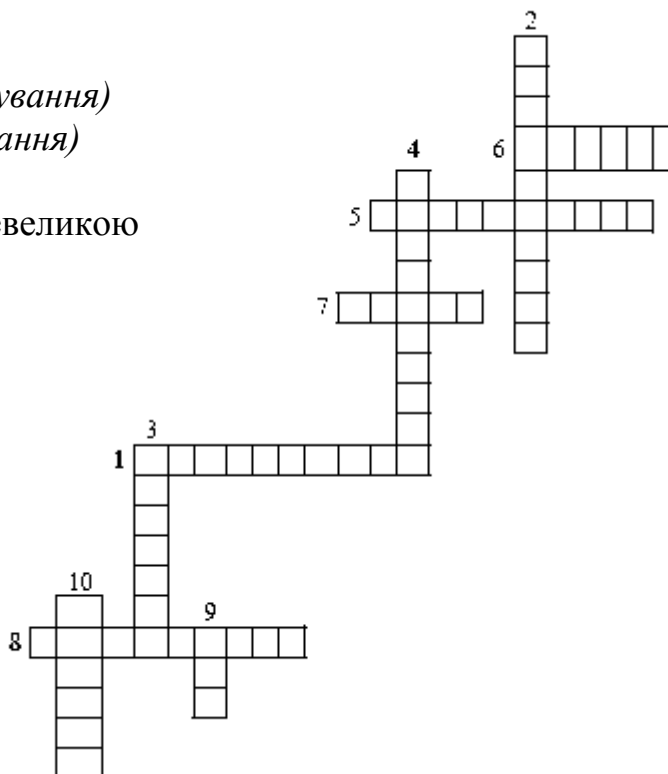


5. Як називають оброблені та нарізані овочі, які відразу направляють на теплову обробку? (*Напівфабрикатами*)
6. Одна з форм нарізування картоплі та коренеплодів. (*Кружальцями*)
7. Якій обробці підлягають усі овочі? (*Первинній*)
8. Один з видів класифікації овочів на підприємствах громадського харчування. (*Бульбоплоди*)
9. Вид нарізування цибулі. (*Кільцями*)
10. Як називаються бактерицидні речовини в овочах? (*Фітонциди*)

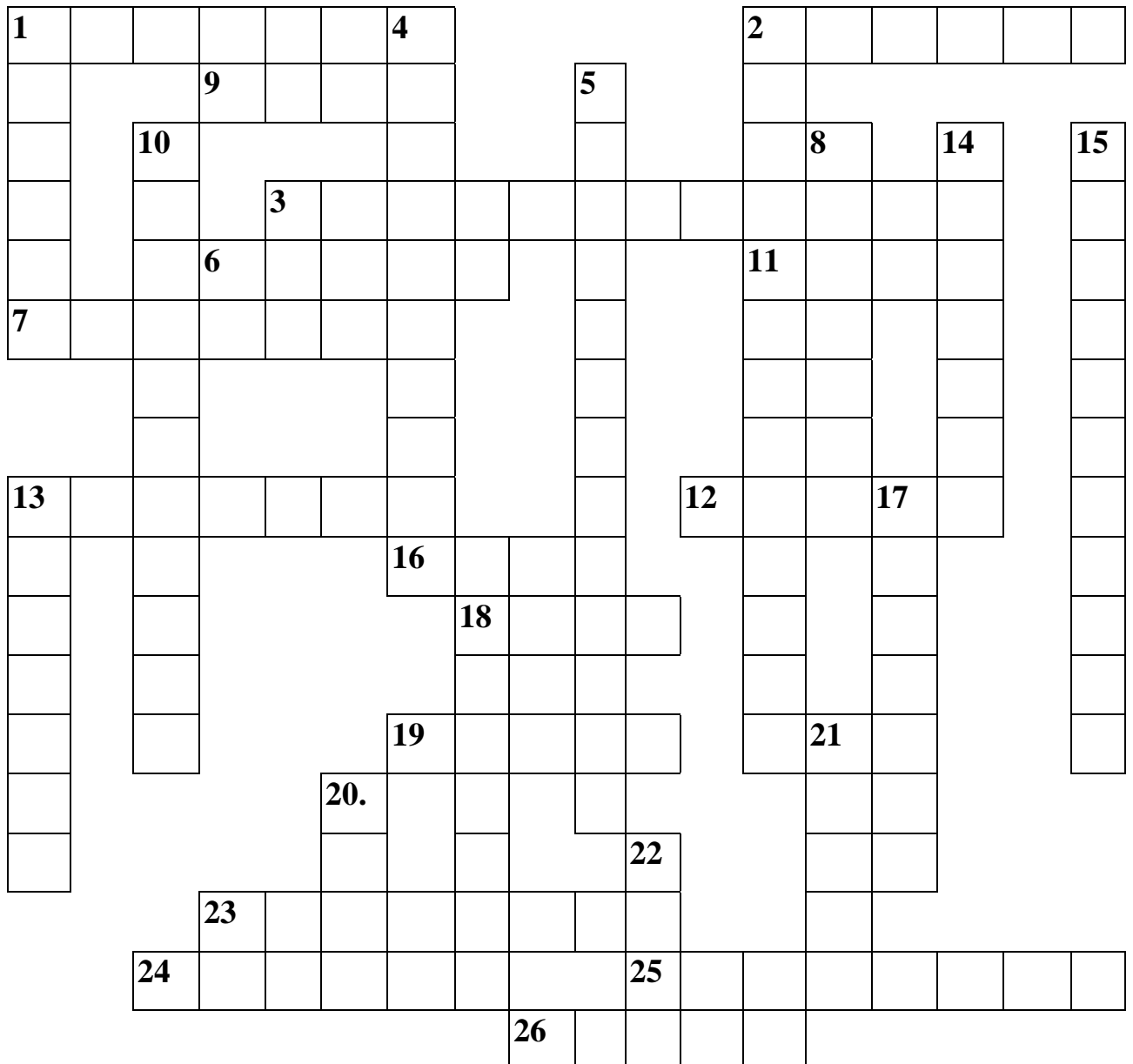
Кросворд №3

Запитання:

1. Вид первинної обробки? (*Сортування*)
2. Вид теплової обробки? (*Тушкування*)
3. Спосіб нарізування? (*Соломка*)
4. Легке обсмажування овочів з невеликою кількістю жиру? (*Пасерування*)
5. Пристосування для ручної обробки овочів? (*Шатківниця*)
6. Спосіб нарізування цибулі? (*Кільця*)
7. Який овоч є невід'ємною частиною борщу? (*Буряк*)
8. Посуд для приготування салату? (*Салатники*)
9. Інструмент для нарізування овочів? (*Ніж*)
10. Що готують з овочів? (*Салати*)



Кросворд №4



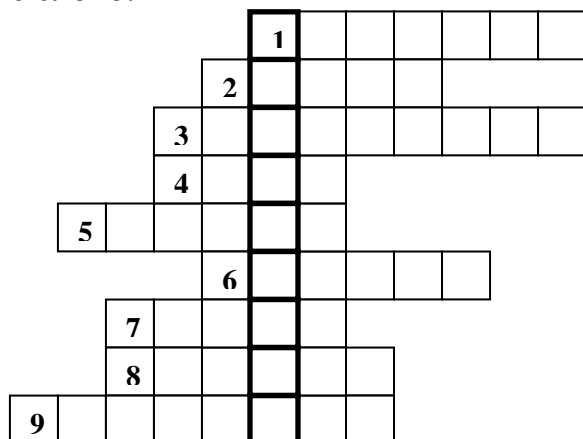
По горизонталі: 1. Інґредієнт, що входить до складу тіста. 7. Злак, з якого мололи борошно. 3. Основний спосіб переробки зерна. 2. Зять заготовляв з тіста для батька. 16. Страва, яка складала суттєву частину народної їжі. 9. «... – усьому голова». 11. Злак. 6. З якого борошна переважно пекли хліб на Україні. 12. Страва, яка запікається у печі з варених макаронів. 13. У який день неділі не можна було пекти хліб. 18. З чим зустрічали дорогих гостей: «З хлібом – ... ». 19. Чим посівали молодого, випроваджуючи його з батьківського дому до шлюбу. 23. Невеличкі за розміром борошняні вироби з начинкою: капустяною, картопляною, сирною. 24. Злак, з якого виготовляють гречану кашу. 25. Який хліб готували під час посту. 26. Злак, який полюбляють вживати птахи.

По вертикалі: 1. Процес виготовлення весільного короваю. 2. Як називали молодого, якому не випікали коровай. 4. Свято, присвячене

першому врожаю пшениці. 5. Обрядова їжа в свою чергу поділяється на святкову, обрядову та 6. Як називали молодого, якому не випікали коровай. 8. Очеретина обліплена тістом. 10. Процес бродіння. 13. Злак, з якого мололи борошно. 14. Українське народне свято, на яке готують млинці. 15. Що символізує хліб. 17. Весільний обрядовий хліб. 20. Весільні невеличкі хлібці чудернацької форми. 21. Великі довгасті хліби, які різали на другий день весілля. 22. Злак.

Кросворд №5

Необхідно розв'язати вірно кросворд і у виділених клітинках отримати ключове слово.



19. Основний продукт для приготування будь-якого виду тіста (*Борошно*).
20. Основний продукт для приготування бісквітного тіста (*Білок*).
21. Прилад для перемелювання маку, горіхів, мигдалю тощо (*М'ясорубка*).
22. Що виготовляють із пісочного тіста (*Кекс*).
23. Для приготування якого виробу застосовують вершкове масло (*Печиво*).
24. Прилад для збивання яєчних білків і сливок у піну (*Міксер*).
25. Із чого готують будь-які кулінарні вироби? (*Тісто*)
26. Що виготовляють із прісного тіста? (*Млинці*)
27. Самий відомий торт (*Наполеон*).

Кросворд №6

По вертикалі записано ключове слово кросворду, що означає назву обладнання, яке використовує людина. Заповніть кросворд по горизонталі.



По горизонталі:

1. Посуд, в якому найчастіше готують їжу (*каструлі*)
2. Пристрій для подрібнення м'яса та риби (*м'ясорубка*)
3. Кімната, в якій готують їжу (*кухня*)
4. Посуд, який ще називають «пательня» (*сковорода*)
5. Їх використовують для чищення й подрібнення продуктів (*ножі*)
6. Посуд для приготування чаю (*чайник*)
7. Пристрій для ручного подрібнення овочів і сиру (*тертка*)

Кросворд №7

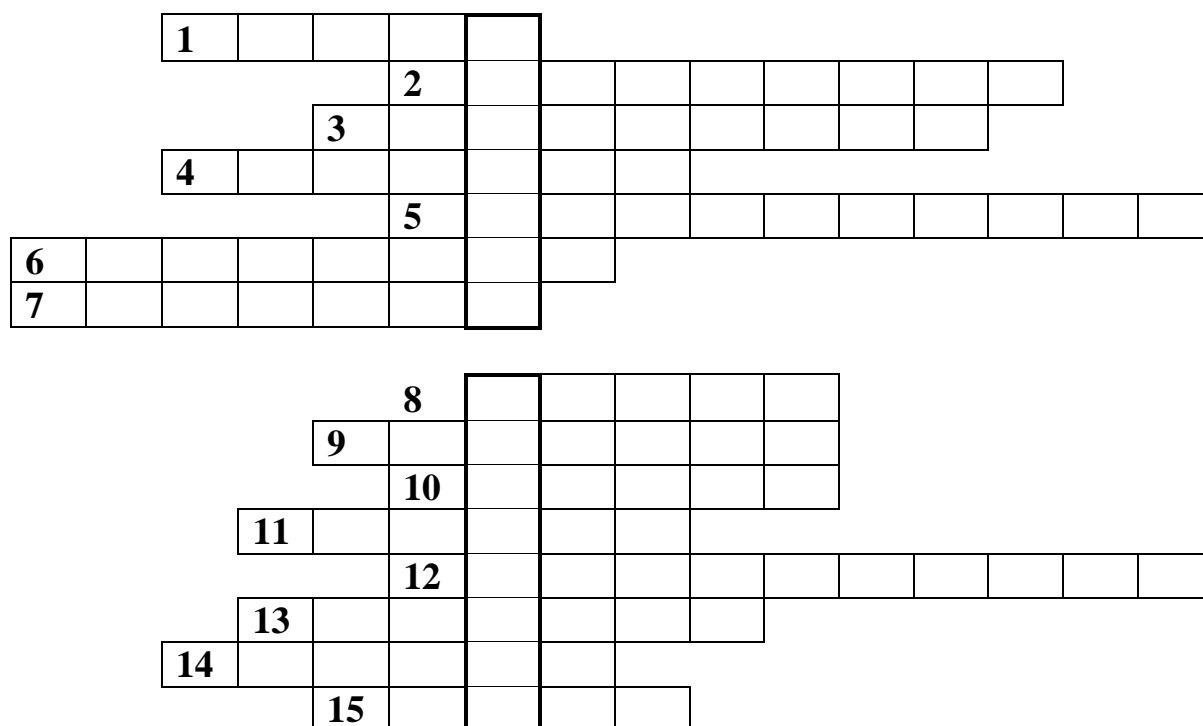
По вертикалі записано ключове слово кросворда. Заповніть кросворд по горизонталі.

				1	С														
				2	Т														
3					О														
				4	Л														
				5	О														
				6	В														
7					И														
				8	Й														
				9	П														
				10	О														
				11	С														
				12	У														
				13	Д														

1. Посуд для салатів (*салатниці*)
2. Вони є глибокі, мілкі, пиріжкові (*тарілки*)
3. Ця посудина в столовому сервізі одна, але велика (*блюдо*)
4. Нею споживають рідкі страви (*ложка*)
5. Посудина для соусів, підлив (*соусниця*)
6. Нею споживають м'ясо, рибу, другі страви, десерт (*виделка*)
7. Посудина столового сервізу для перших страв (*супниця*)
8. Посуд для приготування чаю (*чайник*)
9. Пристрій, яким беруть із загальної тарілки шматки цукру-рафінаду (*щіпці*)
- 10.Знаряддя для накладання на тарілки шматочків торта, масла (*лопатки*)
- 11.Матеріал, з якого виготовляють склянки, чарки, бокали (*скло*)
- 12.Посудина для цукру (*цукорниця*)
- 13.Посудина для спецій (*судок (для спецій)*)

Кросворд №8

Розгадавши кросворд **по горизонталі**, ви прочитаєте у виділеному потовщеними лініями вертикальному стовпці назву речовин, яку використовує людина.



1. До цієї групи продуктів належать лісові, волоські, мигдальні...*(горіхи)*
2. Цю групу продуктів складають савойська, броколі, білокачанна...*(капустяні)*
3. До цієї групи продуктів належить огірок, патисон...*(гарбузові)*
4. Родич гарбуза, весняний овоч, може мати ікру «заморську» *(кабачок)*
5. До цієї групи продуктів належать морква, редиска, редька...*(коренеплоди)*
6. Ця група продуктів дуже часто змушує всіх плакати *(цибулеві)*
7. Ця група продуктів завдячує назвою овочу, який прийшов до нас із Америки *(томатні)*
8. До цієї групи належать ті продукти, які надають нашим стравам запаху, смаку *(пряні)*
9. Із продуктів цієї групи використовують цілі зерна *(зернові)*
10. До цієї групи продуктів належать рослини, які містять у своїх плодах багато білків *(бобові)*
11. Цю групу продуктів назвали за назвою плоду суниці, смородини, агрусу *(ягоди)*
12. До цієї групи продуктів належить рослина, яку називають другим хлібом *(бульбоплоди)*
13. Із цих рослин в їжу використовують крупи, виготовлені з їхнього насіння. Назва походить від біологічної назви рослини, до якої вона

належить (злакові)

14. До цієї групи належать ті продукти, які зростають у саду (фрукти)

15. Цю групу продуктів складають високобілкові дари лісу (гриби)

Закодовано кулінарний термін: харчові продукти.

Кросворди до розділу «Техніка і технологічні процеси виготовлення виробів з конструкційних матеріалів»

Кросворд №1



Використовується під час перевірки та закріплення знань, особливо після вивчення теми чи розділу.

По вертикалі:

1. Нитка, що йде уздовж тканини (*основа*)
2. Утворюється при виготовленні тканини з обох боків (*пружок*).
3. Силует спідниці (*трапеція*).
4. Тасьма, вишивка, канти, оборки тощо. Використовується для ... (*оздоблення*).
5. Тканина, з якої шиють спідниці для холодної пори року (*вовна*).
6. Використовуються для з'єднання тканин при виготовленні одягу (*нитки*).
7. Людина, що виготовляє одяг (*крavecь*).
8. Деталь спідниці (*пояс*).

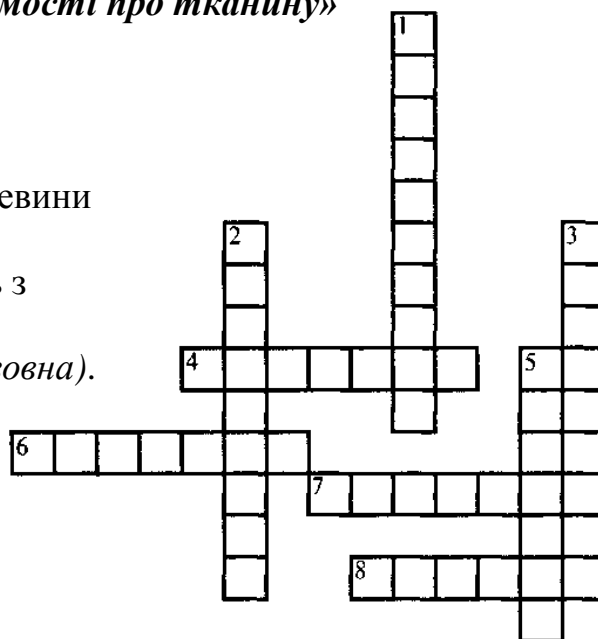
Кросворд №2 «Відомості про тканину»

По горизонталі

4. Що є сировиною для виготовлення тканини? (*волокно*)
6. Волокна, що створені штучно з деревини (*целюлоза*).
7. Натуральні волокна, які одержують з вівці (*вовняні*).
8. Волокна тваринного походження (*вовна*).

По вертикалі

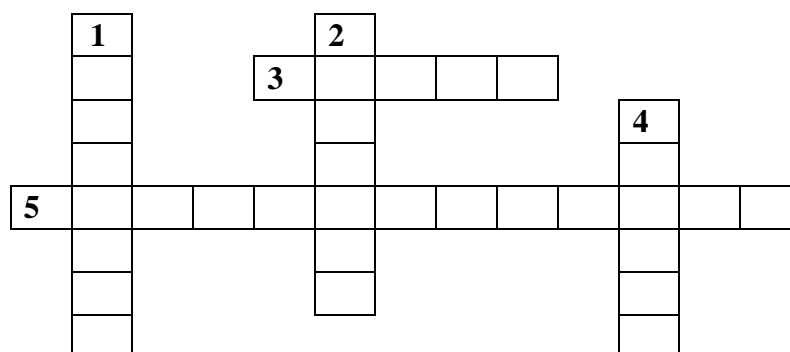
1. Як називають волокна рослинного, тваринного походження? (*натуральні*)
2. Волокна рослинного походження, які одержують з бавовни (*бавовняні*).
3. Волокна тваринного походження (*білкові*).
5. Що роблять з пряжі (*тканина*).



Кросворд №3 «Правила знімання та записування мірок»

По горизонталі:

3. По якій стороні фігури знімають мірки?
5. Якою стрічкою користуються при зніманні мірок?

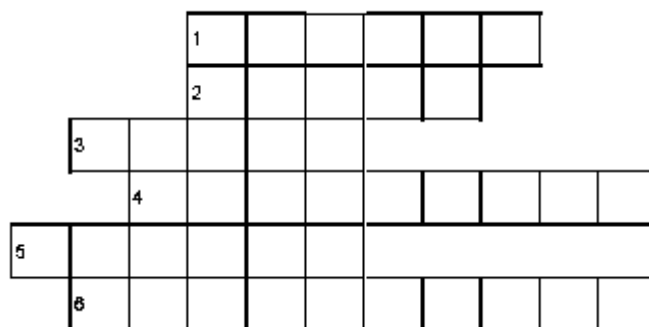


По вертикалі:

1. Які мірки знімають повністю, а записують в половинному розмірі?
2. Чим оперізують лінію талії при зніманні мірок?
4. Які мірки знімаються та записуються повністю?

Кросворд №5 «Художнє конструювання»

Ключове слово «Дизайн»



1. Зразок (еталон) для масового виготовлення якого-небудь виробу. (*Модель*)
2. Відповідність виробу його змісту та належність до певного історичного періоду (*Стиль*)
3. Креслення виконане від руки і в окомірному масштабі. (*Ескіз*)
4. Об'єкт, який вдосконалюється за допомогою вивченого сьогодні методу. (*Фокальний*)
5. Теплий колір. (*Жовтий*)
6. Наука, головною вимогою якої до будь-якого виробу є зручність цього виробу для користування людиною. (*Ергономіка*).

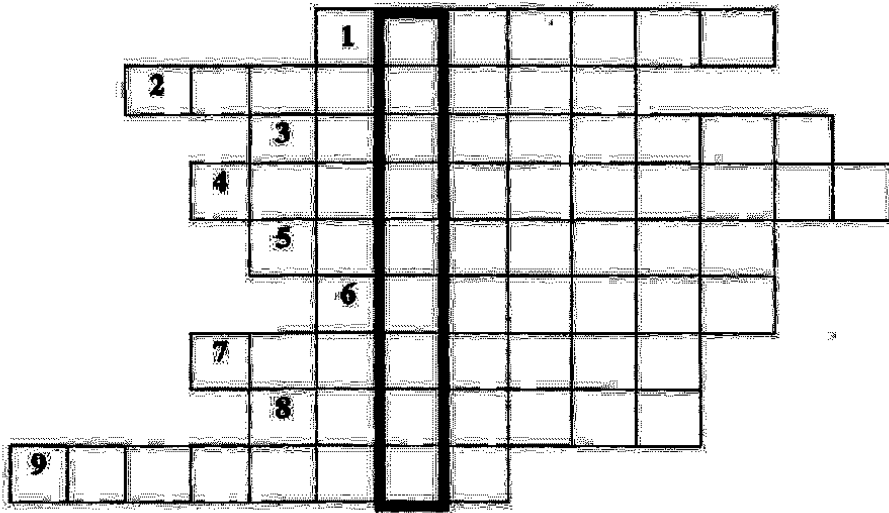
Кросворд №6 «Пошиття спідниці»

Ключове питання: який інструмент застосовують під час виконання ручних робіт? (*Наперсток*).

Запитання до кросворду:

- 1) Без якого інструменту не можливо обійтися під час виконання

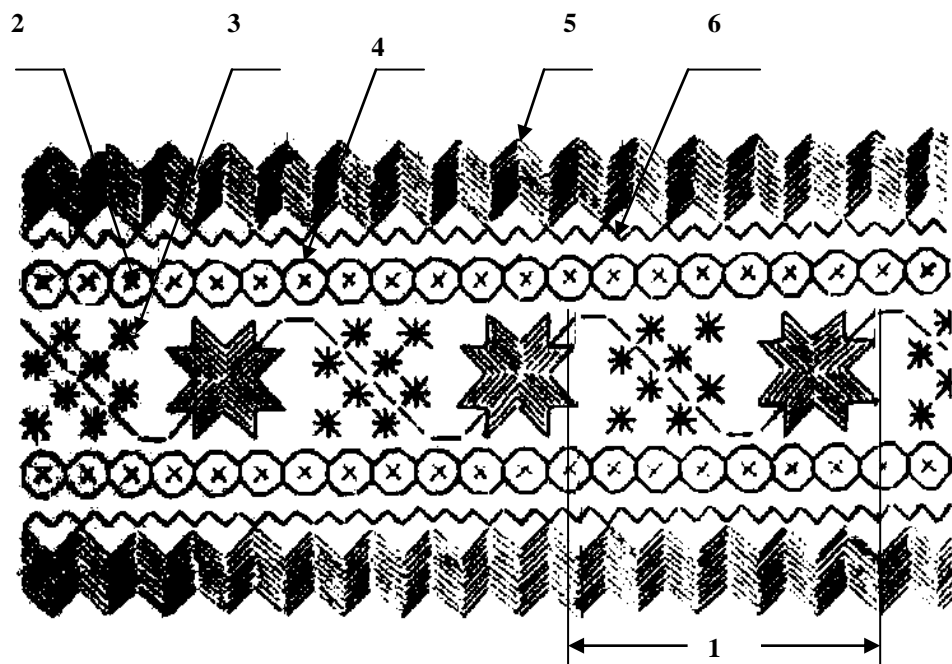
- ручних робіт? (*ножиці*);
 2) Переплетення протилежне сатиновому. (*атласне*);

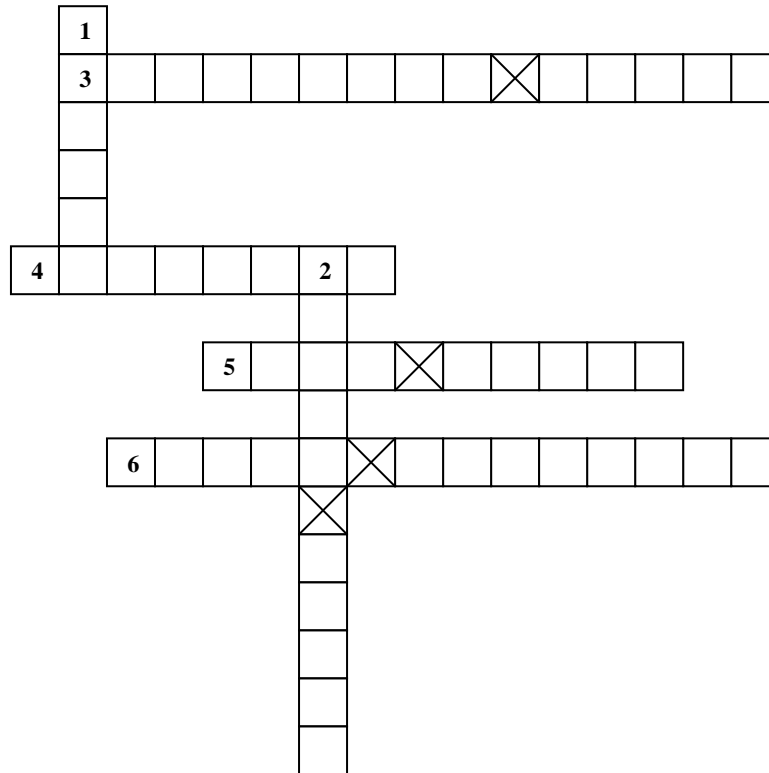


- 3) Виріб жіночого одягу. (*спідниця*);
 4) Термін, який використовується під час підготовки виробу до першої примірки. (*зметування*);
 5) Фахівець, що створює зображення виробу лініями на площині називається... (*кресляр*);
 6) Зовнішній контур форми одягу. (*силует*);
 7) Вузол обробки спідниці. (*виточка*);
 8) На модних показах одяг демонструє... (*модель*);
 9) Деталь або вузол обробки верхньої частини спідниці. (*кокетка*).

Кросворд №7 «Види вишивальних швів»

Відгадайте основні техніки вишивки, зображені на малюнку





Відповіді: по вертикалі: 1. Рапорт. 2. Косий хрест.
по горизонталі: 3. Подвійний хрест. 4. Штапівка. 5. Коса гладь.
6. Косий півхрест.

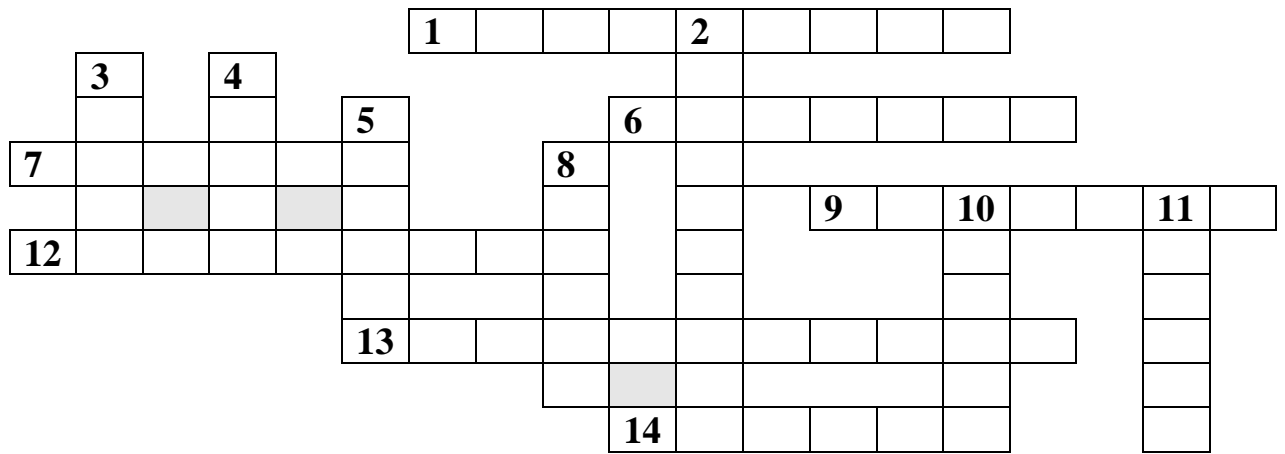
Кросворд №8 «Робота з бісером»

По горизонталі:

1. Допоміжний матеріал при роботі з бісером (*намистина*).
6. Пристрій, за допомогою якого виконують полотняне нанизування (*верстат*).
7. Виріб із бісеру (*браслет*).
9. Один із способів використання бісеру, який застосовують для оздоблення одягу (*вишивка*).
12. Спосіб використання бісеру (*викладка*).
13. Самий найдавніший вид рукоділля з використанням намистин (*нанизування*).
14. Нитки з нанизаними на них намистинами (*снизки*).

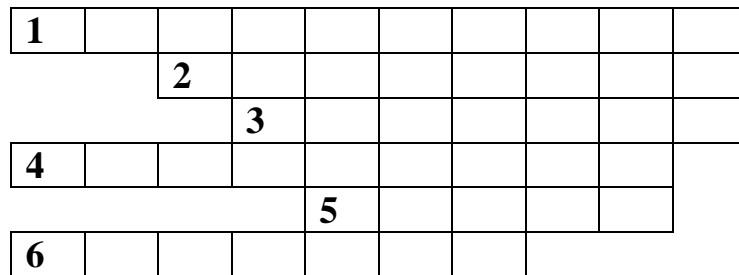
По вертикалі:

2. Матеріал для виготовлення бісерних виробів (*стеклярус*).
3. Намистини з перламутровим покриттям (*перли*).
4. Матеріал, який застосовується для викладки бісеру, намиста, стеклярусу (*віск*).
5. Традиційна українська прикраса (*гердан*).
8. Бісер, який має кольорове забарвлення (*бензин*).
10. Застібка, яку застосовують у виробках з бісеру (*швензи*).
11. Декоративний елемент оздоблення прикрас з бісеру (*китиця*).



Кросворд №9 «Види декоративно-ужиткового мистецтва»

1. Який вид декоративно-ужиткового мистецтва, що був розповсюджений на Україні в козацькі часи, давав можливість створювати посуд із глини? (*гончарство*)
2. Що обов'язково для дівчини, яка була на виданні, готувала її мати як придане? (*подушка*)
3. Вид декоративно-ужиткового мистецтва, яким жінки виконували оздоблення сорочки. (*вишивка*)



4. Збори, під час яких, переважно в зимовий період, молоді дівчата займалися вишиванням сорочок. (*вечорниці*)
5. Те, без чого не можливо створити будь-яку вишивку. (*нитка*)
6. Що є обов'язковим атрибутом Великоднього свята. (*писанка*)

Кросворд № 10 «Види рушників»

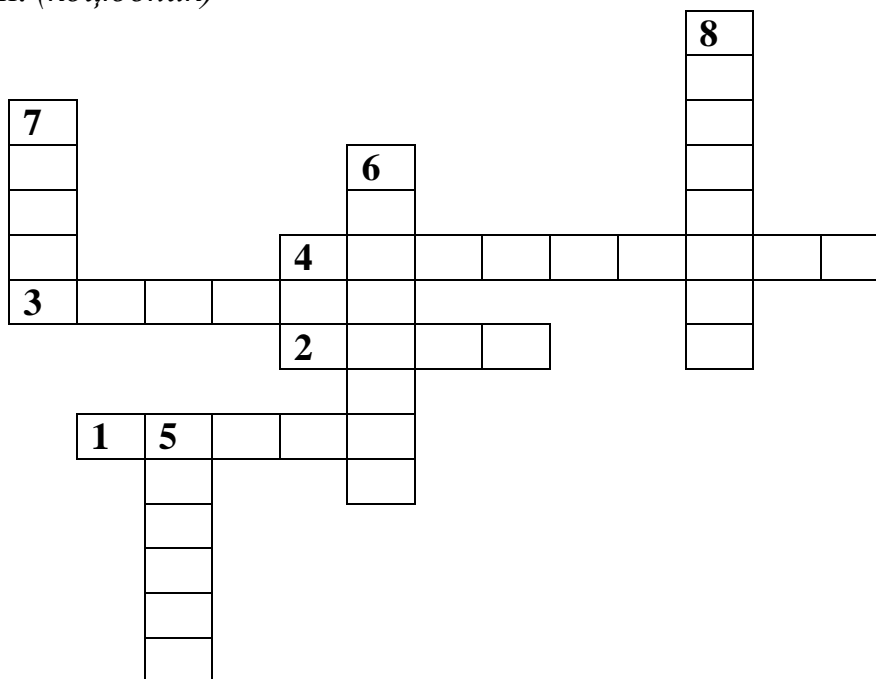
По горизонталі:

1. Предмет народного побуту, невід'ємна прикраса сільської домівки. (*рушник*)
2. Як називається рушник, яким зустрічали дитину при народженні. (*долі*)
3. Рушник для столу, посуду. (*стирач*)
4. На цьому рушнику, кожен елемент обов'язково спрямований угору, навіть кінці ниток вишивальниці зобов'язана заправляти вгору. (*весільний*)

По вертикалі:

5. Назва рушника, на якому зображувалось дерево з птахами і слова «Доброго ранку» або «Доброго здоров'я». (*утирач*)

6. Рушник, яким дівчина обов'язувала сватів через плече. (*плечовий*)
 7. На свята застинала господиня цим рушником стіл і клала на нього паляницю. (*обрус*)
 8. Цим рушником прикривали вишитим краєм хліб і використовували як хваталки. (*коцюбник*)



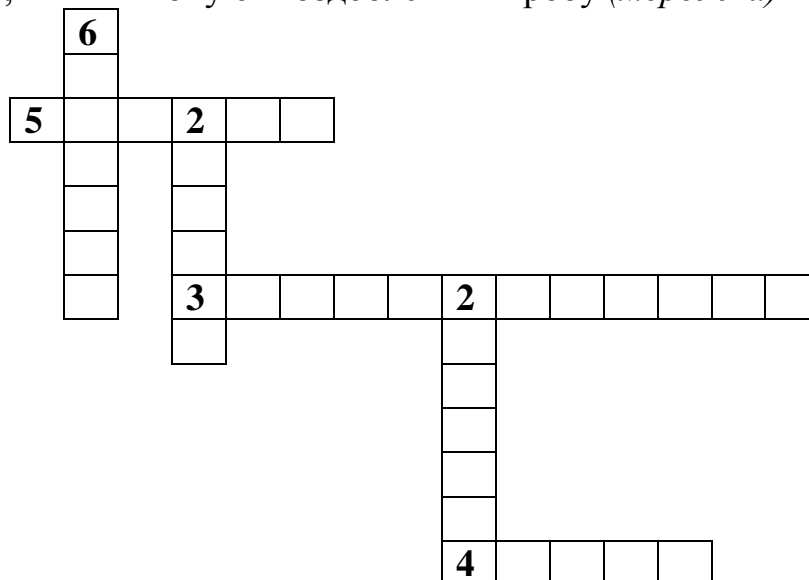
Кросворд № 11 «Види вишивки»

По горизонталі:

3. Використовується у вишивці хрестом, але не хрестик (*напівхрестик*)
 4. Вид хрестика, який складається з двох косих стібків (*косий*)
 5. Хрестик, який поширений у вишивці Західних областей України (*прямий*)

По вертикалі:

1. Нитки, які частіше використовують при вишивці хрестом (*муліне*)
 2. Основний елемент вишивки (*хрестик*)
 6. Шов, яким виконують оздоблення виробу (*мережка*)



3.2. Картки-завдання та опитувальники

Мета: закріплення та узагальнення знань учнів на уроках трудового навчання; формування в учнів основних понять, термінології з предмету; розвиток кмітливості, винахідливості, творчості, логіки, просторової уяви.

Хід гри: картки-завдання та опитувальники містять питання з вивченої теми, учням необхідно виконати поставлені завдання за відповідно відведений на це час. Вчитель перевіряє виконання завдань та підбиває підсумок.

Картка-завдання №1

до теми «Технологія приготування страв з яєць»

1. Проставте цифрами правильну послідовність підготовки до приготування страв з яєць:

... – якщо яйця в холодильнику, перед тим, як класти в окріп треба їх попередньо відігріти у теплій воді;

... – старанно вимити яйця;

... – визначити їх свіжість;

... – підготувати посуд і приладдя.

2. Пояснити, що означає маркування «ГП» на обробній дошці для нарізування варених яєць _____

3. Опишіть технологію приготування натурального омлету, та вкажіть продукти і їх кількість, необхідні для приготування однієї порції _____

Картка-завдання №2

1. Вставте у речення пропущені цифри.

Щоб яйця були некрутими, їх потрібно варити хвилин.

Щоб яйця зварились в «мішечок», їх треба варити хвилин.

Щоб яйця зварились крутими, їх треба варити хвилин.

2. Назви поживні речовини, що містяться в яйцях.

3. Продовж речення.

а) Дієтичними називають яйця _____

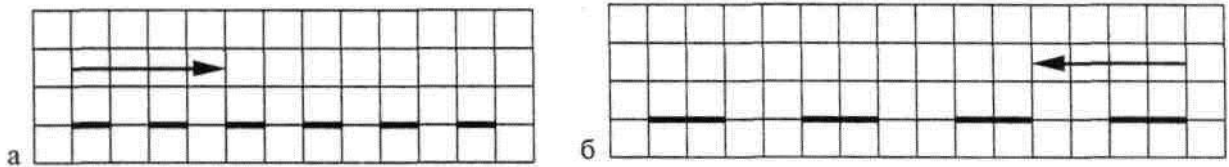
б) Яйця, які зберігаються до 30 днів, називають _____

в) Яйця зберігають при температурі _____

4. Перечисли вимоги, що ставляться до якості страв з яєць. _____

Картка-завдання №3

до теми «Технологічні процеси ручної обробки деталей виробу»



Мал. 1

1 (а)Цифрами познач послідовність виконання шва «вперед голку» (стрілкою на мал. 1 показано напрям вишивання).

(б) Розв'яжи задачу. Якої довжини нитку треба мати, щоб вишити варіанти шва «вперед голку», подані в попередньому завданні?

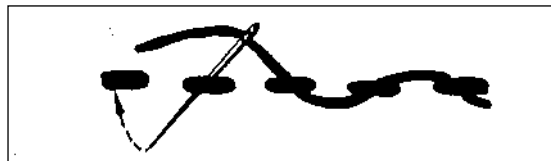
2. Опиши, яким має бути виворітний бік вишитого шва _____

3. Перелічи способи закріплення нитки без вузлика _____

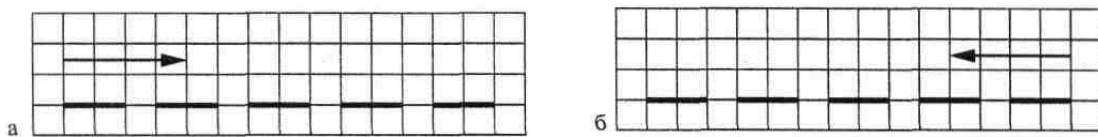
4. Як відміряти нитку для вишивання? _____

5. Який шов зображено на мал.2?
Чому він так називається? Як його виконати?

Мал. 2.



6. Познач цифрову послідовність виконання шва «назад голку» (мал. 3).



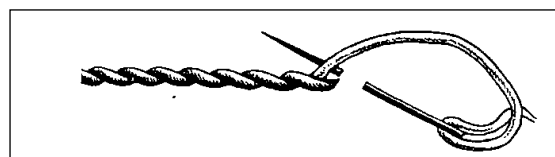
Мал. 3.

Чому він так називається? _____

7. Назви шов, який зображено на мал. 4? _____

Простав цифри на рисунку так, щоб вони відповідали послідовності виконання шва.

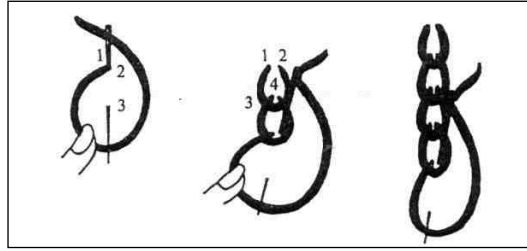
Мал. 4.



8. Чому шов, зображений на мал. 4 має таку назву? _____

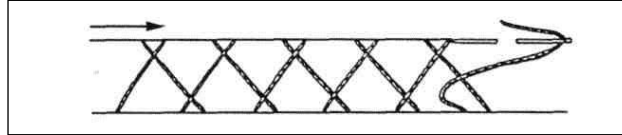
9. На мал. 5 зображено техніку виконання шва «ланцюжок». Чому він так називається?

Мал. 5.

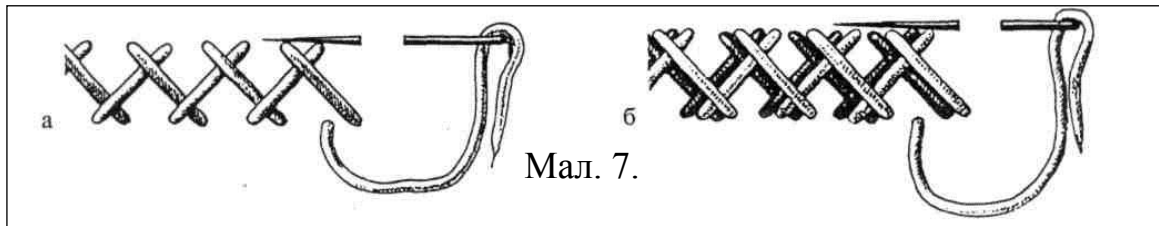


10. На мал. 6 простав цифри, які відповідали б послідовності виконання шва.

Мал. 6.



11. Розглянь уважно мал. 7, на якому зображено шов «козлик» (а) та «оксамитовий» (б), і дай відповідь на запитання:



- а) чим вони схожі між собою? _____
 б) яка між ними різниця? _____

Картка-завдання №4

до теми «Технологія виготовлення виробів із бісеру способом нанизування»

Види підвісок

Домалюйте малюнок-схему до кожної підвіски

№ п/п	Назва підвіски	Технологія виконання	Малюнок-схема
1	Проста підвіска	Наберіть на нитку декілька намистин. Через усі намистини, окрім останньої, пропустіть голку в зворотному напрямку. Натягніть нитку.	?
2	Підвіска-петелька	Наберіть на нитку намистини. Через першу набрану намистину протягніть голку в зворотному напрямку.	?
3	Підвіска-петелька, закручена спіраллю	Наберіть бісер для підвіски, використовуючи нитку не менш ніж в два складення. Скрутіть нитку в джгут. з'єднайте кінці низки і вона сама закрутиться в спіраль.	?

№ п/п	Назва підвіски	Технологія виконання	Малюнок-схема
4	Підвіска з петелькою	Наберіть на нитку намистини для підвіски і декілька намистин для кінця-петельки. Протягніть голку в зворотному напрямку через намистини підвіски.	?
5	Підвіска з наконечником	Наберіть на нитку декілька невеликих, одну велику і три невеликі намистини. Через всі намистини, крім трьох останніх, протягніть голку в зворотному напрямку і натягніть нитку.	?
6	Підвіска з подвійним наконечником	Наберіть на нитку намистини: дрібні для підвіски і шість більших для декоративного кінця (наконечника). Протягніть голку через четверту від кінця намистину в зворотному напрямку – отримаємо кінець із 3 намистин. Наберіть одну крупну намистину. Протягніть нитку через першу із раніше набраних крупних намистин і мілкі намистини підвіски.	?
7	Підвіска з квадратиком	Наберіть намистини для кінця підвіски: 2 великі для квадратика, 2 маленькі. Протягніть голку через передостанню намистину в зворотному напрямку – отримаємо кінчик із двох намистин. Наберіть дві намистини для іншої сторони квадратика. Протягніть нитку через намистини підвіски в зворотному напрямку.	?
8	Підвіска з трьома петельками	Наберіть на нитку намистини для декоративного кінця: 1 велику і 10 маленьких. Пропустіть голку через першу маленьку намистину в зворотному напрямку – утвориться перша петелька. Виконайте другу петельку і	?

№ п/п	Назва підвіски	Технологія виконання	Малюнок-схема
		підтягніть її до першої. Третю петельку зробіть так само, як другу. Протягніть голку в зворотному напрямку через крупну намистину і намистини підвіски.	
9	Підвіска з листочком	Наберіть намистини для підвіски і 9 намистини для листочка. Протягніть голку через передостанню намистину в зворотному напрямку – отримаємо кінчик із двох намистин. Наберіть 7 намистин для другої сторони листочка. Через бісерний овал (листочок без кінчика) протягніть нитку ще 1-2 рази в прямому напрямку. Натягніть нитку і протягніть її через намистини підвіски в зворотному напрямку.	?
10	Китиця	Після намистини, під якою буде закріплена китиця, виконайте підвіску. Потім нитку протягніть через намистину і бісеринку над нею в зворотному напрямку (знизу вгору). Ще раз протягніть нитку через намистину, на цей раз зверху вниз. Інші підвіски виконайте як першу.	?

Картка-завдання №5

до теми «Технологія виготовлення виробів із бісеру способом нанизування»

Оберіть правильну відповідь.

1. Для нанизування необхідні такі матеріали:

- (1) Бусини, гачок, ножиці;
- (2) Нитки, голки, ножиці, схема виконання роботи;
- (3) Бусини, нитки, голка, схема виконання роботи.

2. Щоб бусини не зсувалися з нитки, як їх закріплюють перед початком роботи:

- (1) застіркою;
- (2) за допомогою бусини;

(3) замком від застібки і в іншому випадку допоміжною бусиною.

3. Нанизування на дріт частіше за все використовують для виготовлення:

- (1) різних сувенірів;
- (2) кольє, намиста;
- (3) різних фігур.

4. Для ткацтва потрібно:

- (1) ножиці, голка, бісер, нитки;
- (2) бісер, нитки, голка, станок;
- (3) бісер станок.

5. На Русі для вишивки церковного одягу використовували:

- (1) поєднання шовку, золото, перли;
- (2) нитки-муліне, бісер;
- (3) перли, бісер, смужки тканини.

6. Для вишивки суцільних ліній використовували:

- (1) шов «вперед голку»;
- (2) шов;
- (3) вільний шов.

7. Для викладки по воску для основи використовують:

- (1) бджолиний віск, клей, лак;
- (2) парафін;
- (3) клей ПВА.

Картка-завдання №6

для закріплення вивченого матеріалу
до уроку на тему «Технологія вишивання мережок»

Варіант 1

1. Вкажіть правильну послідовність виконання трудових операцій при виконання одинарного прутика:

- підрізати біля закріпок дві горизонтальні нитки тканини і витягти їх;
- виконати закріпки;
- обкрутити 3-4 нитки тканини ниткою, що втягнута в голку, міцно затягнути їх (по нижньому краю), повторити дію з наступними нитками;
- закріпити нитку;
- обкрутити по верхньому краю 3-4 нитки тканини і затягнути їх, повторити дію з наступними нитками;
- закріпити нитку.

Варіант 2

8. Вкажіть правильну послідовність виконання трудових операцій при виконання роздільного прутика:

- зробити закріпки;
- від верхнього краю відрахувати вниз дві нитки тканини, пропустити їх;

- наступні три нитки підрізати і витягти;
- набрати парне число ниток на голку для обкручування прутинок;
- виколоти голку на лицьовий бік вишивки;
- закріпити нитку під закріпкою;
- шити мережку по низу від правої закріпки;
- нитку закріпити петлею з вивороту;
- прутинки поділити навпіл, щоб утворився роздільний прутик.

Картка-завдання №7
для закріплення нових знань
до теми «Збалансоване харчування»

Початковий рівень

- 1 Поміркуй та продовж речення:
- а) Процес надходження в організм людини поживних речовин, необхідних для його життєдіяльності та їх засвоєння називається _____
- б). Рівень оволодіння знаннями з харчування людини називають _____
2. Ознайомся з складовими культури харчування. Обґрунтуй їх значення в харчуванні:
- а) фізіологічні основи харчування;
- б) гігієнічні основи харчування;
- в) поживна цінність харчових продуктів;
- г) раціональне ведення кухонного господарства;
- д). правила етикету під час прийому їжі
- _____
- _____
- _____

3. Продовж речення:

- а) калорійністю їжі називають _____
- _____
- _____
- б) першорядними поживними речовинами для життєдіяльності людини є _____
- _____
- _____
- в) збалансованим харчуванням вважається таке, коли _____
- _____
- _____

Середній рівень

1. Встановити відповідність між прийомами їжі та меню:
- а) сніданок;

б) другий сніданок;

в) обід;

г) вечеря.

– загальна кількість калорій приблизно 600-700 ккал; об'єм 600-775 г; повинні бути:

1). Одна гаряча страва, яка є основною, з калорійністю 60-90% від загальної калорійності їжі на цей прийом;

2). Гастрономічні продукти у вигляді бутербродів;

3). Обов'язкова наявність гарячих напоїв;

– асортимент страв і вимоги такі, як у попередньому випадку;

– прийом їжі, який забезпечує організму найбільшу кількість калорій, білків протягом дня; калорійність – 900-1000 ккал; наявність закусок;

– прийом їжі, який повинен складатись із продуктів, які легко засвоюються; калорійність – 600-700 ккал; об'єм – 550-600 г; для приготування другої страви бажано використовувати сир, овочі; із напоїв – молоко, кефір, кисіль. Можна використовувати гастрономічні продукти.

Достатній рівень

Заповни пропущені місця в таблиці

Поживна речовина	Дія на організм	Основне джерело
Білки	Основний будівельний матеріал клітин організму. Білкове голодування призводить до затримки, а потім до повного припинення росту організму, а надлишок білків – до перевантаження діяльності печінки і нирок	
Жири		Вершкове масло, вершки, олія, кукурудзяна олія, сало.
	Основне джерело енергії, що забезпечує 50-70% загальної калорійності раціону. Недостатня кількість вуглеводів у їжі призводить до розщеплення білків, а надлишок – до ожиріння.	Хліб житній, хліб пшеничний, крупи, картопля, цукор, кавун, капуста, морква, яблука.
Вода		Рідини, вовчі, фрукти, ягоди
Вітаміни		Молочні продукти, яйця, жири, крупи, овочі, фрукти

Поживна речовина	Дія на організм	Основне джерело
	Регулюють числення життєві процеси організму людини (кальцій, фосфор, калій, натрій). Нестача в організмі однієї з них призводить до різних захворювань	Усі харчові продукти і рідини

Високий рівень

Розгляньте таблицю і виконайте завдання:

- а). Порівняти потребу у вітамінах дітей різних вікових груп. Який висновок слід зробити? (відповідь обґрунтуйте)
- б). Як з віком змінюється потреба у вітаміні С? (відповідь обґрунтуйте)

Вік (у роках)	Вітаміни					
	<i>B1, мг</i>	<i>B2, мг</i>	<i>B6, мг</i>	<i>B12, мг</i>	<i>C, мг</i>	<i>A, мкг</i>
6	1	1,3	1,3	1,5	50	500
7-10	1,4	1,6	1,6	2,0	60	700
11-13						
хлопці,	1,6	1,9	1,9	3,0	70	1000
дівчата	1,5	1,7	1,7	3,0	60	1000
14-17						
хлопці,	1,7	2,0	2,0	3,0	75	1000
дівчата	1,6	1,8	1,8	3,0	65	1000

Картка завдання №8

до теми «Плетіння виробу за схемою»
для перевірки домашнього завдання

НИЗЬКИЙ РІВЕНЬ

1. Укажіть, які з перелічених ниток використовують для ажурного в'язання:

- | | |
|--------------|------------|
| а) бавовняні | г) шовкові |
| б) вовняні | д) фасонні |

2. Визначити послідовність виконання стовпчика без накиду:

- а) протягніть нитку через обидві петлі на гачку;
- б) знов захватіть нитку;
- в) захватіть нитку і витягніть нею нову петлю, не скидаючи попередню;

г) введіть гачок у петлю;

3. Визначте умовні позначення основних прийомів в'язання, які вказані на малюнку:

- 1) ● ; 3) + 5) з'
2) I; 4) *

4. Укажіть якими умовними позначками позначають початок і кінець рапорту:

- 1) * *; 2) У У; 3) - -

СЕРЕДНІЙ РІВЕНЬ

1. Вставте пропущене слово:

- а) Частина малюнку, що повторюється, називається
- б) Якщо узор зв'язаний стовпчиком без накиду, то кількість петель для підйому дорівнює.....
- в) Якщо узор зв'язаний то кількість петель дорівнює 3 повітряні петлі.

2. Назвіть основні елементи в'язання гачком.....

3. Визначте, на якій з поданих схем не визначена нумерація, визначте і напишіть номери рядків.

4. Визначте і напишіть всі елементи в'язання з яких складається поданий узор по схемі.

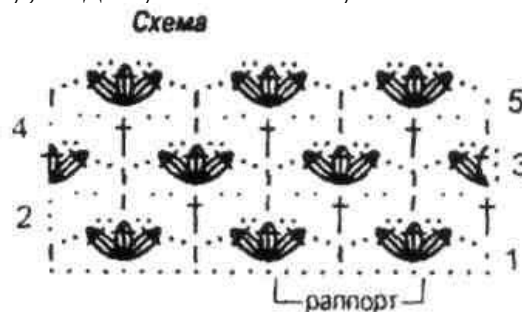


ВИСОКИЙ РІВЕНЬ

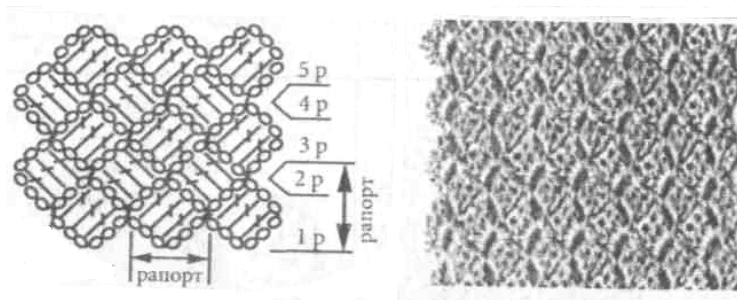
1. Дайте визначення:

- а) Що називається рапортом?
а) Що таке поворотні стовпчики? Для чого вони необхідні?

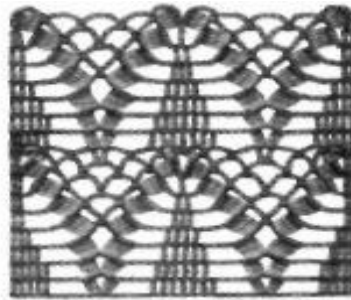
2. Доповніть схему, подану на малюнку:



3. Визначте по зразку всі елементи в'язання узору з яких він складається.

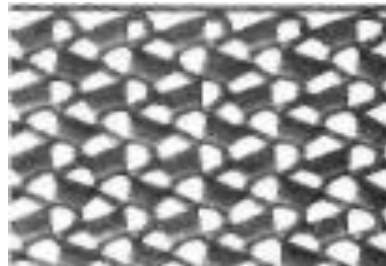


4. Складіть схему поданого узору:

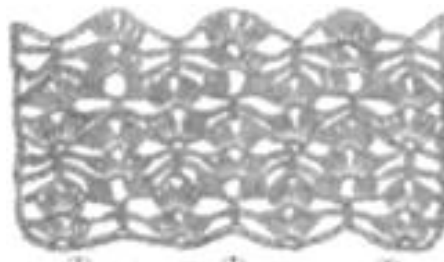


ТВОРЧИЙ РІВЕНЬ

1. Складіть схему поданого узору:



2. Прорахуйте рапорт узору, укажіть кількість петель, що складають рапорт цих узорів.



3. Доповніть схему подану на малюнку.



4. Визначте по зразку всі елементи в'язання узору з яких він складається.



Опитувальник №1

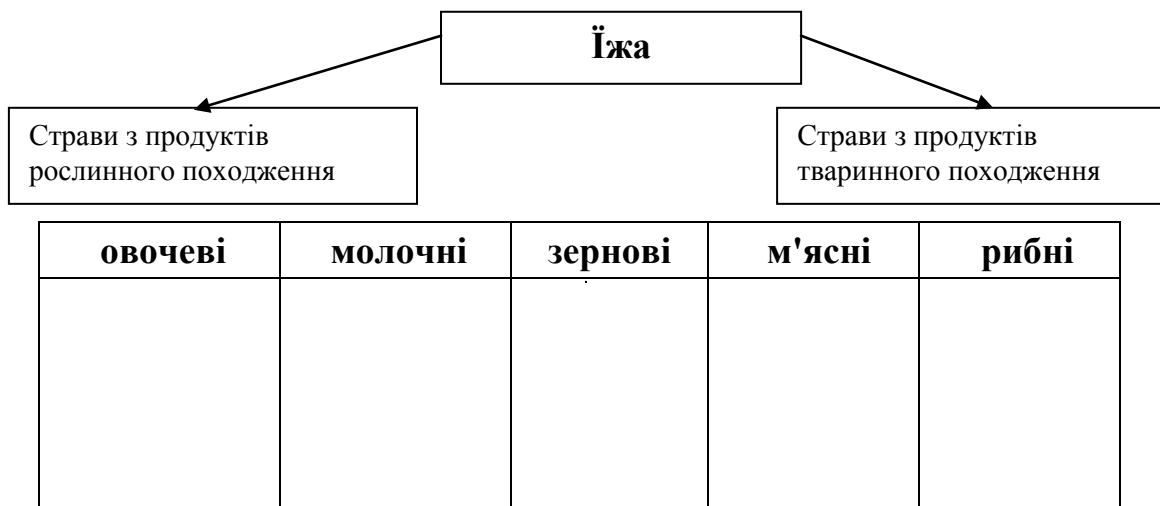
1. Згадайте народні прислів'я, та вставте пропущені слова.

- хліб та вода -!
- хліб - всьому ... !
- то мукичці, то ... , аж доки з горшка не вилізло,
- наварила, напекла, сама з хати ... ,
- уміла готувати, та не вміла ... ,
- де коза рогом, там ... стогом,
- вода-матушка, а !

2. Які українські національні страви ви знаєте? Назвіть їх.

3. З яких злаків можна отримати муку?

4. Щоденну їжу можна поділити на 2 групи: страви з рослин та страви з продуктів тваринного походження, які в свою чергу поділяються на підгрупи – овочеві, молочні, зернові, м'ясні та рибні. Визначте та вкажіть напрямком у таблиці, які підгрупи відносяться до рослинної, а які до тваринної групи. Та розкладіть по підгрупам перелічені страви, заповнити відповідні ячейки: каша, лемішка, вареники, борщ, бужанина, соломаха, ковбаса, куліш, затірка, галушки, рязанка, коми, хліб, крашанки, оселедці, юшка, локшина, мамалига, кльоцки.



5. Які вироби з тіста випікають на українське весілля?

6. Який символічний зміст має хліб та коровай у весільній обрядовості?

7. Як називали жінок, які займались випіканням короваю?

8. Пригадайте будь-ласка та назвіть українські народні свята, святкування яких тісно пов'язано з українською народною кухнею та

приготуванням виробів з тіста? Наприклад на Великдень ми випікаємо Паски, на Масляну – млинці тощо.

9. Яке борошно використовується для приготування тіста?
10. Перелічіть ті вироби з тіста, які ви готували на уроках обслуговуючої праці.
11. Які вироби з тіста ви знаєте?
12. Які правила зберігання виробів з тіста ви знаєте?
13. Назвіть інгредієнти, що входять до складу тіста.
14. Який кухонний інвентар використовується для приготування тіста?

Опитувальник №2

1. Відзначте знаком «+» ті рушники, що вважаються обрядовими.

Рушник завивач	Рушник стирач
Рушник уповивач	Рушник плечовий
Рушник долі	Рушник «на щастя, на долю»
Рушник утирач	Рушник вінчальний
2. Відзначте знаком «+» ті рушники, що вважаються побутовими

Рушник завивач	Рушник стирач
Рушник уповивач	Рушник плечовий
Рушник долі	Рушник «на щастя, на долю»
Рушник утирач	Рушник вінчальний
3. Про який рушник йдеться мова: «Цей рушник мати готувала ще до народження дитини, який потім клала під подушку і брала під час хрещення до церкви, благословляла дитину на одруження»

Рушник завивач	Рушник долі
Рушник уповивач	Рушник плечовий
Рушник утирач	Рушник «на щастя, на долю»
4. Як поділяють українські народні рушники

Обрядові і функціональні
Лише побутові
Церковні і побутові
Побутові і обрядові
Лише обрядові
5. Для чого використовували рушник стирач:

Для витирання рук
Для столу, посуду
Для подарунків
Для вінчання
6. Що робила дівчина після сватання, якщо батьки з старостами приходили до згоди

Показувала всі вишиті нею рушники
Обв'язувала сватів через плече довгими рушниками
Дарувала нареченому гарбуз
Колупала піч

Гра-тестове завдання

2. Із перерахованих нижче характеристик вишивки вкажіть ту, яка властива мережці:
 - а) стібки йдуть без проміжків, що дає змогу на лицьовому боці виробу утворювати суцільний шов;
 - б) витягування горизонтальних ниток тканини і обшивання вільних вертикальних ниток;
 - в) накладання паралельних стібків, віддалених один від одного на одну нитку.
3. Вкажіть невірний вислів:
 - а) мережку використовують для оздоблення виробів;
 - б) мережку використовують для підроблення рушників, серветок та інших виробів;
 - в) мережку використовують для утворення отворів у тканині.
4. Що обов'язково треба зробити перед виконанням мережки:
 - а) прорізати і витягти нитки;
 - б) закріпити нитки, виконавши закріпки;
 - в) порахувати нитки для мережки.
5. Виконувати мережку починають:
 - а) зліва направо;
 - б) справа наліво;
 - в) з будь-якої сторони.
6. В якому виді мережки стовпчики по низу поділені навпіл:
 - а) одинарний прутик;
 - б) подвійний прутик;
 - в) роздільний прутик.

Гра «Що? Де? Коли?»

Питання

1. Чому український рушник вважається символом гостинності?
2. Що робили під час будівництва хати, щоб дім був багатим?
3. Яку загальну назву має рушник, який супроводжував людину все життя: народження, одруження...
4. Чим відрізняється значення рушника завивача і уповивача?
5. Які рушники можна віднести до побутових, а які до обрядових?
6. Як по-іншому називаються весільні рушники?
7. Які рушники використовувались для декоративного оформлення оселі?

Відповіді на запитання гри

1. Бо дорогих гостей зустрічають з хлібом і сіллю саме на рушнику.
2. На тому місці, де повинна була бути піч, стелили рушник і клали хліб.
3. Рушник долі.
4. Рушник завивач готували родичі малюкам, в який завертали хліб і солодощі, а рушник уповивач готувала для малюка мати.

5. До побутових: уповивач, утирач, стирач, коцюбник, обрус, на образник, кілковий. До обрядових – іншою.

6. Рушники «На щастя, на долю».

7. Наобразник, кілкові, обрус.

Гра, спрямована на розвиток творчих здібностей

Питання: назвіть техніку вишивки цих рушників?



**Віста ХАРЛАН,
нар. 1940 р.**

Рушник "Степова Україна".
2000. Ляне полотно, вовна,
бавовна, гаптована гладь.
300x45.



**Віста ХАРЛАН,
нар. 1940 р.**

Рушник "Весільний". 2000.
Ляне полотно, акрил,
рушникові шви. 260x45.
Малюнок Надії Загрудної.



**Юлія АРТЕМ'ЄВА,
нар. 1975 р.**

Рушник "Таврійський
степ", 2002. Ляне
полотно, заполоч,
рушникові шви, двобічна
вишивка. 300x45.



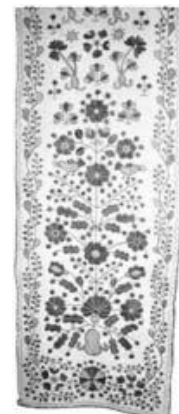
**Світлана ІГНАТЧЕНКО,
нар. 7447 (1939р.)**

Рушник "Козацькому роду
нема переводу". 2000. Ляне
полотно, вовна, бавовна,
гаптована гладь. 300x40.



**Світлана ІГНАТЧЕНКО,
нар. 7447 (1939р.)**

Рушник
"Козацький".
2001. Аляне
полотно,
бавовна,
гаптована гладь.
320x50.



**Світлана
ІГНАТЧЕНКО,
нар. 7447 (1939р.)**

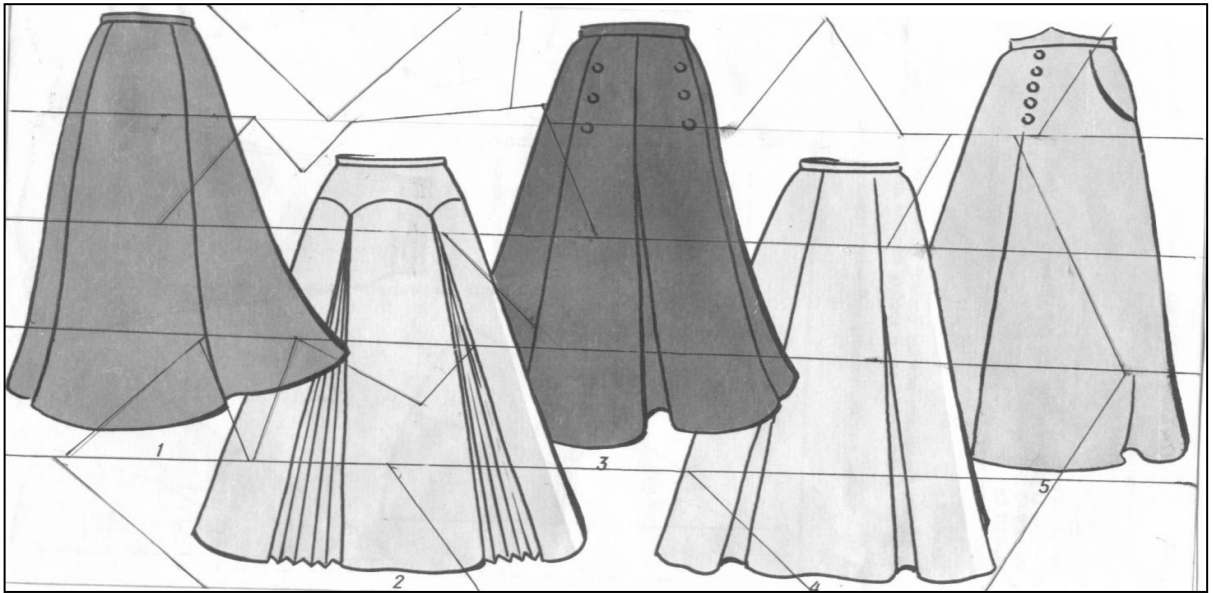
Рушник "Славна
родина". 1999. Домоткане
ляне полотно, вовна,
бавовна, рушникові шви.
350x50. Малюнок
Володимира Падуна.

Гра-пазл

Мета: закріплення набутих знань про моделювання спідниці, формування практичних умінь і навичок.

Хід гри: учням роздаються пазли певної форми, їм необхідно правильно їх скласти і сказати, який вид спідниці вони отримали у даному випадку. Враховується швидкість складання, кмітливість і правильність відповіді.

Вчителю необхідно розкреслити малюнок і самостійно створити пазли, потім їх розрізати і роздати учням для виконання завдання.



Наприклад: пряма спідниця з кишнями.

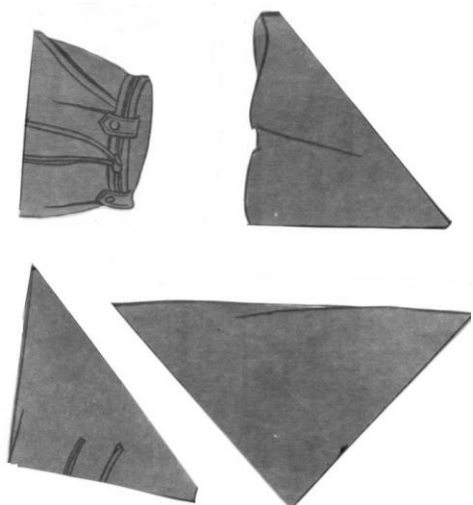
КАРТКА-ЗАВДАННЯ

Скласти пазли так, щоб утворилася

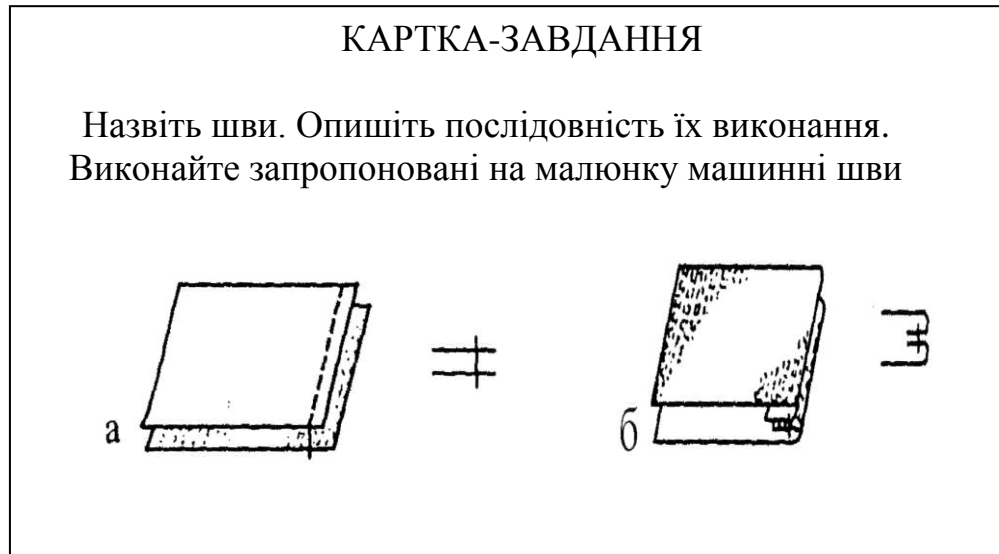
модель спідниці

Охарактеризуйте дану модель,

назвіть основні конструктивні лінії



Картка-завдання до практичної роботи
до теми «Техніка. Виконання машинних швів»



3.3. Технічні загадки

Використання загадок на уроках трудового навчання, що включають різноманітні терміни і поняття, пов'язані з трудовою діяльністю, розширює політехнічний кругозір учнів, сприяє їх розумовому розвитку, підвищує інтерес до навчання, допомагає кращому засвоєнню матеріалу, формує такі якості особистості, як стійкість, цілеспрямованість тощо. Навчившись самостійно складати такі загадки, вчитель зможе оживити навчальний процес, при бажанні – навчити цій захоплюючій грі учнів.

Приклад №1

Використання окремих дій об'єкта загадки та об'єднання нових об'єктів зі схожими діями.

Наприклад, олівцем можна писати, малювати, креслити та ін. Підбираємо новий об'єкт (особистості, які можуть виконувати схожі дії цим предметом).

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Нові об'єкти зі схожими діями
Олівець	Пише	Письменник
	Малює	Художник
	Креслить	Кресляр

Використовуємо додаткові слова, перераховуємо нові об'єкти, або їх дії. Отримуємо загадку:

Я і письменник, і кресляр, і художник. (Олівець)

Я і пишу, і малюю, і креслю. (Олівець).

Приклад №2

Використовуємо дії об'єкта загадки, назву окремих частин, властивості об'єкту загадки.

Наприклад, голка.

Називаємо її частини та властивості дії голки і використовуємо додаткові слова, об'єднуємо дії, додаткові слова, назву окремих частин.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Назва окремих частин	Властивості об'єкту загадки
Голка	Зашиває	Вушко	Гостра
	Вишиває	Носик	

Отримуємо загадку:

Крізь тканину лізе прудко,

Й зашиває, й вишиває,

Вушко й гострий носик має . (Голка)

Приклад №3

Використовуємо дії об'єкта загадки з властивостями і об'єднання окремих частин об'єкту із додатковими словами.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Назва окремих частин	Властивості об'єкту загадки
Праска	Їде	Горб	Гаряча
		Ручка	

Отримуємо загадку:

Ось загадка, так загадка:

Де поїду - стане гладко.

Тільки пальцем не торкай,

Обпечешся, так, знай.

Щоб узять мене тобі –

Маю ручку на горб . (Праска)

Приклад №4

Використовуємо властивості об'єкту загадки з діями.

Об'єднуємо властивості та додаткові слова з діями об'єкту і складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Властивості об'єкту загадки
Крейда	Пише	Маленька
	Слід залишає	Біла

Отримуємо загадку:

Маленьке, біленьке, по чорному полю йде і слід залишає. (Крейда)

Приклад №5

Використання та об'єднання дій об'єкту загадки, назви окремих частин та кількості окремих частин об'єкту загадки.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Назва окремих частин	Кількість окремих частин об'єкту загадки
Ножиці	Лежать	Нога	Одна
	Ідуть	Нога	Дві
	Стоять	Голова	Дві

Отримуємо загадку:

*Лежу – одна нога, йде – вже дві,
а як на ногах стою – то дві голови.* (Ножиці)

Приклад №6

Використання та об'єднання властивостей загадки і дію об'єкту загадки.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Властивості об'єкту загадки
Чорнило	Пише	Кольорова водиця

Отримуємо загадку:

Кольорова водиця тільки для письменного годиться. (Чорнило)

Приклад №7

Використання та об'єднання властивостей з додатковими словами окремих частин та дій об'єкту загадки.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Кількість окремих частин об'єкту загадки
Клубок	Лежить	Тисяча і один рядок

Отримуємо загадку:

Тисяча доріжок не в один рядок лежать. (Клубок)

Приклад №8

Використання та об'єднання дій, властивостей, схожих предметів об'єкту загадки.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Властивості об'єкту загадки	Схожість об'єктів
Наперсток	Лежить	Залізний	Капелюх
	Надівається		
	Охороняє		

Отримуємо загадку:

Залізний капелюх надіну і пальці від уколів збережу. (Наперсток)

Приклад №9

Використання окремих частин об'єкту загадки з додатковими словами.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Кількість окремих частин об'єкту загадки
Пальці	Дві
	П'ять
	Одне ім'я

Отримуємо загадку:

У двох матерів по п'ять синів і всім одне ім'я. (Пальці)

Приклад №10

Використання та об'єднання дій об'єкту праці з властивостями.

Складаємо таблицю.

Об'єкт загадки	Дії об'єкту загадки	Властивості об'єкту загадки
Голка	Обшиває	Гола

Отримуємо загадку:

Усіх обшиваю, сама одягу не маю. (Голка).

Загадки до уроків на тему «Технологічні процеси ручної обробки деталей виробів»

- 1). Шов тоненький, як пунктир,
Вишивала я на шовку.
Шов цей, як ругай із гір,
Зветься він – «.....» (*Уперед голку*).

2). Вишивати можна ним
Стебла квітів і рослин.
І красивий він такий,
Ну а зветься – «.....» (*Стебловий*).

3). Для розпилювання дров
Часто їх кладуть на козли.
Є на козли схожий шов,
І тому він зветься «.....» (*Козлик*).

4). Як двоколірна змія,
Звиті в шві цім ниток кілька.
Вишивала ним рушник я,
Називається він – «.....» (*Хрестоподібний*).

Загадки про інструменти і матеріали

Два кільця, два кінця, посередині цвях. (*Ножниці*.)

Усіх обшиваю, сама одягу не маю. (*Голка*.)

Хто має вухо, а не чує? (*Голка*.)

Спершу – нота,
Потім – гра,
Ціле є у столяра. (*Долото*.)

Тоненьке, кругленьке, серце чорненьке.
Хто на його слід погляне, думку його знає. (*Олівець*.)
Всяк школяр його шанує бо він пише і малює.

Хто ж цей славний молодець? Це, звичайно, ... (*олівець*).
Діткам він допомагає і гостренькі вушка має.

Це – креслярський молодець, а зветься... (*косинець*).

Разом вправно дві нога
креслять дуги і круги.
Здогадайтесь, школярі,
«хто ці вправні креслярі? (*Циркуль*.)

Я тверда, пласка, гладенька, тупоноса, коротенька.
Я прогладжу зморшки, згини рівно й швидко,
наче праска, назови мене, будь ласка. (*Гладилка*.)

Кинь на землю – не розіб'ється, кинь у воду – розпливеться. (*Папір*.)

Хоч він рук своїх не має і лещат не має теж,
та коли він щось з'єднає, то нічим не відірвеш. (*Клей*.)

Впав колючим боком – глянув карим оком. (*Каштан*.)

Що підніме і найменша дитина, а через хату не перекине й найсильніша людина? (*Пір'їна.*)

У зеленім кожушку, в косяній сорочечці я расту собі в ліску – всім зірвати хочеться. (*Горіх.*)

Маленький в мене носик і лялий хвостик,
Із шиття не буде толку, якщо ми не візьмемо... (*Голку*)

Шию я і вишиваю. Хоч одну лише ніжку маю, я зробити все встигаю (*Голка*)

Усіх обшиваю, сама одягу не маю (*Голка*)

Хто має вухо, а не чує? (*Голка*)

Маленький хлопчик заліз на стовпчик,
Одежі не носить, їсти не просить,
Личенько рябе. Що воно таке? (*Наперсток*)

Висить на кілочку відерце, догори денцем (*Наперсток*)

Хоч вона не їжачок, зате повна голочок (*Гольничка*)

Чорні, білі, кольорові шити все вони готові
Плаття, шапки, рушники допоможуть вам... (*Нитки*)

Я кругленький, маю хвостик, кошенятам я забава.
Я з бавовни, я із вовни, кольоровий, білий, чорний (*Клубок ниток*)

Два пани наділи одні штани (*Ножниці*)

Залізний вовк, конопляний хвіст (*Голка та нитка*)

П'ятеро чоловіків одну залізну жердину тягнуть (*Пальці й голка*)

Маленька, тоненька, у неї коса довгенька (*Голка з ниткою*)

Синеньке, маленьке, весь світ одягне (*Голка*)

Ти за нею, вона від тебе, ти від неї, вона за тобою (*Голка*)

Заокруглена гора,
Що ні крок, то нора (*Наперсток*)

Шумить і гуде, а в дірочку швачка іде (*Шити на швейній машині*)

Поринало, поринало, поки хвоста не стало (*Голка*)

Лежить спинка, у неї поколена спинка (*Наперсток*)

Загадки про побутову техніку

У нього завжди уважні вуха:
В одне говорять, а друге слуха. (*Телефон.*)

Ходить-бродить по килимах,
Водить носом по кутах,
Де пройшов – пилу нема,
Пил і сміття він поїда. (*Пилосос.*)

Через поле і лісок
Подається голосок.
Він біжить по проводах,
Скажеш тут, а чути там. *(Телефон.)*

В шафку воду наливаєм і моторчика включаєм.
Шафка все нам попере,
Щоб було чистеньке все. *(Пральна машина.)*

Що за диво, що за скринька:
Сама співає й розповідає,
Ще й до того ж заодно
Нам показує кіно. *(Телевізор.)*

Іде років двісті,
Стоїть на місці,
Лічить людський вік, а не чоловік. *(Годинник.)*

От загадка так загадка:
Де проїду – стане гладко, тільки пальцем не торкай –
Обпечешся, так і знай.
А щоб взяти мене тобі –
Маю ручку на горбі. *(Праска.)*

У кімнаті, у куточку,
Біля ліжка на стіні
Сіра скринька на шнурочку
Все розказує мені.
І промови, і пісні.
Хто розказує мені? *(Радіо.)*

Вітя вірші прочитав,
Я з Сергійком заспівав.
Слово в слово, тон у тон Повторив... *(магнітофон).*

Він – добрий друг людей, не спить в свята і в будень.
І день іде, і ніч іде,
А як попросиш – збудить. *(Будильники)*

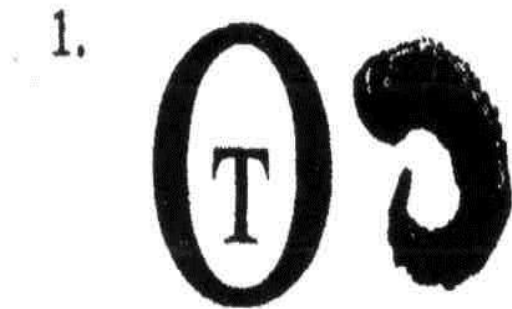
3.4 Ребуси

Мета: розвиток уваги, мислення, швидкості реакції, окоміру.

Хід гри: учні уважно роздивляються малюнки і намагаються правильно на них відповісти, спів ставляючи всі позначення і малюнки у

ребусах.

Варіант 1



Відповіді: 1 – творог; 2 – варенье; 3 – перловая; 4 – запеканка.

Варіант 2

Який вид посуду зашифровано у цих ребусах

К	А
С	Т
Р	У
Л	Я

С	О	О	І	К
К	В	Р	Д	А

ВИ
КА
ДЕЛ

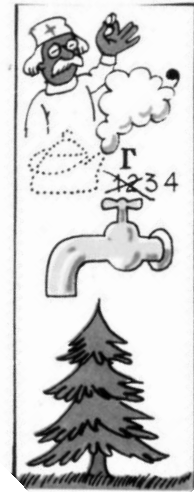
К	У	Л
І	Я	І
Р	А	Н

Відповіді: каструля, сковорідка, виделка, кулінарія

Варіант 3

Розв'яжи ребуси





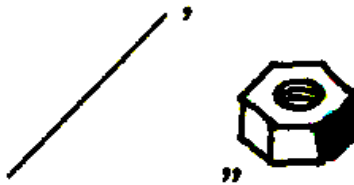
Варіант 4

Завдання: Прочитайте загадку у головоломці та відгадайте її

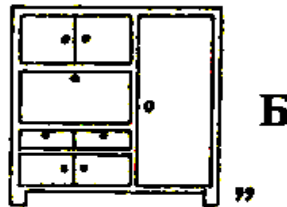
Д	О	В	Г	О	Ж	И
Т	А	Г	А	Б	,	В
Ь	О	Х	К	О	Р	М
В	А	П	У	.	В	И
.	П	Р	О	П	А	В
К	О	Т	Х	І	Н	,
І	С	Т	О	К	Н	Е
.	В	А	Р	Б	І	З

Відповідь: Довго жив, багатьох кормив. Упав – пропав, ніхто кісток не зібрав (Горщик)

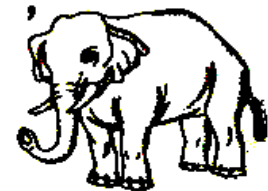
Варіант 5



(Лінійка.)



(Шаблон.)



НАПЕР 100 К

(Наперсток.)



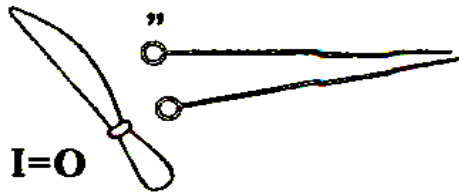
(Клей.)



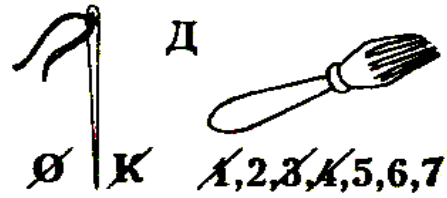
(Шило.)



(Косинець.)



(Ножниці.)



(Гладилка.)

Варіант 6

З двох літер в кожній клітинці кросворду оберіть одну вірну.

	3				8				2					
1	В	Б	О	А	Д	Р	К	О	Ш	Е	Н	И	М	О
	В	Е					З	Р					О	Г
	Р	Ж					У	И					К	Л
	І	Ш					П	Б					Л	О
	К	Л	5				Л	Ч		6			К	М
4	И	С	М	К	У	Е	А	Т	А	К	М	Н	А	О
			Р	С			Т	О			Л	А		
			М	О			М	К			У	Р		
			Х	Т			Р	А			Г	С		
			М	А							Р	А		
			Р	А							Р	М		
			Л	Т							І	И		
	7		Ц	Б	У	С	К	А	У	О	Н	Р		

1. Основний продукт для виготовлення всіх борошняних кондитерських виробів.

2. Продукт, який виробляється молочними залозами ссавців.
3. Частково зневоднена частина молока з підвищеним вмістом жиру.
4. Кисломолочний продукт, який утворюється внаслідок сквашування нормалізованих пастеризованих вершків чистими культурами молочнокислих бактерій.
5. Білий порошкоподібний продукт без запаху.
6. Замінник природних твердих жирів.
7. Найпоширеніша солодка речовина в харчовому раціоні.
8. Найкращий сорт пшеничного борошна з найбільшими частинками.

Відповіді:

	3			8			2	
1	В	О		К	Ш	Н	М	
	Б		Р	О			О	
	В			З				О
	Е			Р				
	Р			У				Л
	Ж			И				
	І			П				О
	Ш			Б				
	К	5		Л		6	К	
	Л			Ч				
4	И	М	У	А	А	М	А	
	С	К	Е	Т	К	Н	О	
		Р		Т			А	
		С		О				
		М		К			Р	
		О						
		Х		Р		Г		
		Т		А				
		М					А	
		А						
		Р				Р		
		А						
		Л					И	
	7	Ц	У	К		Н		
		Ь			О	Р		

Варіант 7

В квадратах, які знаходяться по горизонталі та вертикалі, знаходяться частини слів, друга їх частина знаходиться в центрових квадратах. Підібравши по два квадрати в яких знаходяться частини однакових слів, ви дізнаєтесь, які пристосування потрібні для виготовлення кондитерських виробів.

З		И
В		Ч

К		
И	С	
	А	

	А	С
	Р	
	Я	

	І	
Е		Ь

	А	
А	Л	
А		

К				Б		К		Ч
Т		У		А				К
Л			К	А				
Р		З		К			О	П
	Ц			О				Т
			О		А	К		

С		
В		Р
	Д	

Відповіді: каструля, різець, збивачка, сковорода, качалка, копистка.

Варіант 8.

Слова вписуйте одне за одним відповідно стрілкам, таким чином, щоб остання літера попереднього слова була початком наступного.

1	→							
						←	2	
3	→							
						←	4	
5	→							
						←	6	

1. Найпоширеніша зимостійка культура з усіх кісточкових.
2. Найпоширеніший вид фруктів у нашій країні.
3. Земляний горіх.
4. Фрукт, плоди якого містять сахара, органічні кислоти, пектинові речовини та барвники, мінеральні солі, аскорбінову кислоту, вітаміни групи В, каротин.
5. Досить велика, приваблива на вигляд ягода, яка має тонку шкірочку, м'яксту і соковиту м'якоть та приємний смак.
6. Ягідна культура, яку широко використовують для виробництва соків, сиропів, джемів, варення, киселів, компотів, настоек та лікерів.

Відповіді:

1	→		В	И	Ш	Н		
		К	У	Л	Б	Я	←	2
3	→	А	Р	А	Х	І		
			В	И	Л	С	←	4
5	→		А	Г	Р	У		
		Ц	И	Н	У	С	←	6
		Я						

Варіант 9

Завдання: в хаосі літер «сховані» 19 назв сировини для кондитерських виробів. Шукайте їх строго по прямим лініям в горизонтальних, вертикальних та діагональних рядах.

К	О	Р	И	Ц	Я	Ж	Е	Л	А	Т	И	Н	Б	Г	С	Р
Б	К	Р	О	Х	М	А	Л	Ь	Г	Д	Р	Ю	Н	Я	И	З
Ц	О	М	О	Л	О	К	О	О	П	О	Ж	И	И	Б	К	Н
У	М	Р	В	Е	Р	Ш	К	И	Б	І	Р	М	М	О	Р	Ь
К	Е	С	О	С	М	Е	Т	А	Н	А	Щ	І	Е	А	Л	Г
О	Д	И	Я	Ш	А	Л	Ш	П	Г	Н	Д	Б	Х	І	В	Р
Р	А	Р	Й	И	Н	Г	С	Р	Т	І	Ч	Ь	Н	И	П	Т
Ж	И	Р	Ц	Ц	Х	О	А	У	Х	С	Е	А	Я	О	Д	С
В	Т	Ф	Я	Ч	Щ	М	Ф	Р	Ц	Ш	В	Є	Н	Н	У	Ф

Відповіді: БОРОШНО, МЕД, СМЕТАНА, МАРГАРИН, БАДЬЯН, ІМБИР, ЖЕЛАТИН, КРОХМАЛЬ, МОЛОКО, СИР, ЯЙЦЯ, АНІС, КОРИЦЯ, ЦУКОР, ВЕРШКИ, ЖИР, ГОРІХИ, ВАНІЛЬ, АГАР.

Варіант 10

В цьому філворді сховані начинки для кондитерських виробів. Знайти їх можна, викреслюючи літери в будь-якому напрямі, крім діагоналі.

А	Я	Б	А	А	П	К	В	С	Ж	У
Б	Г	Л	Й	В	Е	И	И	М	О	Р
Р	Р	У	К	А	Р	З	Н	О	Р	А
И	У	Ш	А	В	С	И	Л	Г	О	В
К	О	С	Ш	И	И	К	А	Р	Д	Л
Е	Ч	Я	Н	С	Л	И	Д	Н	И	И
Р	Е	Ш	Н	Я	А	В	Б	А	А	Н
А	Г	Р	У	С	С	У	Р	Я	У	Б
Л	І	П	И	Х	А	А	Н	Д	А	Н

Відповіді: яблука, абрикос, черешня, виноград, журавлина, буяхи, груша, персик, слива, смородина, брусниця, мандарин, айва, вишня, кизил, агрус, обліпіха.

Варіант 11.

Впишіть слова за годинниковою стрілкою так, щоб деякі літери одного слова були одночасно й літерами інших слів.

КАСТРУЛЯ
КОПИСТКА

ЗБИВАЧКА
ДРУШЛЯК



КАЧАЛКА

И	Б	А			
Б	■	Ч		■	
З	А	К			
			■		
	■			■	



Відповіді:

И	Б	А		К	А	К
Б	□	Ч		Т	□	О
З	А	К		С	П	П
		Я	□	Т		
Ч	А	Л	У	Р	У	Ш
А	□	К		Д	□	Л
К		А			К	Я




Варіант 12

1)  без О	2) Е	3) 2× Н	4) тільки Я 
--	-------------	----------------	---




Загадане слово: (Креслення)

1)  тільки перші 2 літери слова	2) Мультиплікаційний герой  літери	без 1-ої
--	---	----------



Загадане слово: (Рамка)

<p>1) тільки перша літера</p> 	<p>2) I</p>	<p>3) перші 2 літери слова</p> 	<p>4) тільки перша літера</p> 
---	------------------------	---	---

Загадане слово: *(Лінія)*

<p>1) без А</p> 	<p>2) перші 2 літери слова</p> 	<p>3) тільки перша літера</p> 
--	--	--

Загадане слово: *(Розмір)*

<p>1) перші 2 літери слова</p> 	<p>2) P</p>	<p>3) перші 3 літери слова</p> 
--	------------------------	--

Загадане слово: *(Формат)*

Варіант 13

З двох літер в кожній клітинці альтерворду закресліть зайву і тим самим відновіть назви інвентарю. Потрібного для приготування кондитерських виробів.

М	'	Я	С	Ц	У	У	К	А
Т	А	Р	Й	О	Р	Е	Н	С
Г								Т
Е								Р
Р	Т	Щ	Т	Ь	Н	С	Ц	Я
С	П	І	Л	Л	С	И	И	У
Т								П
Л								О
К		З		К		Ж		К
Д		М		Є		К		Щ
С	Р	Б	В	О	Р	О	Ю	А
А	К	О	Ф	О	Ч	А	Д	А
		Т		Ж		С		
		И		П		М		
		В		Б		Г		
		Х		И		Т		
		О		С		К		
		А		М		Р		
		Ч		Т		У		
		С		Ь		К		
		К		У		О		
		Е		К		Л		
Ц	І	Л	А	Л	Я	А		
У	А	У	И	Д	К	П		

Відповіді:

М	'	Я	С			У	К	А
Т				О	Р			С
Е								Т
Р	Т			Ь	Н	С	Ц	Я
С		І	Л	Л	С	И	И	У
Т								П
Л								О
К		З		К		Ж		К
Д		М		Є		К		Щ
С	Р	Б	В	О	Р	О	Ю	А
А	К	О	Ф	О	Ч	А	Д	А
		Т		Ж		С		
		И		П		М		
		В		Б		Г		
		Х		И		Т		
		О		С		К		
		А		М		Р		
		Ч		Т		У		
		С		Ь		К		
		К		У		О		
		Е		К		Л		
Ц	І	Л	А	Л	Я	А		
У	А	У	И	Д	К	П		

Варіант 14

Завдання: розгадати слово (*Фартух*)

З кожного розгаданого слова виберіть вказану літеру.

1)

<p>Залишіть тільки першу літеру (вид спорту)</p> 	<p>Залишіть дві перші літери</p> 	<p>Відкиньте третю літеру</p> 
--	--	---

Загадане слово: (*Фігура*)

Виберіть 1 літеру розгаданого слова. (Ф).

2)

<p>Залишіть дві перші літери</p> 	<p>Залишіть три останні літери</p> 
---	---

Загадане слово: (*Талія*)

Виберіть 2 літеру розгаданого слова. (А).



3)

<p>Залишіть дві перші літери (геометрична фігура)</p> 	<p>З</p>	<p>Залишіть дві перші літери</p> 	<p>Залишіть тільки першу літеру</p> 
---	-----------------	---	---

Загадане слово: (*Розмір*)

Виберіть 1 літеру розгаданого слова. (Р).

4)

<p>Залишіть дві перші літери</p> 	<p>Залишіть тільки першу літеру Місяць, яким починається рік</p>	<p>Ь</p>	<p>Залишіть дві перші літери</p> 
--	---	-----------------	--

Загадане слово: (*Тасьма*)

Виберіть 1 літеру розгаданого слова. (Т).

5)

<p>Залишіть тільки першу літеру</p> <p>Орган слуху</p>	<p>Залишіть тільки першу літеру</p> 	<p>Залишіть дві перші літери</p> 
---	--	---

Загадане слово: (*Уява*)

Виберіть 1 літеру розгаданого слова. (У).

6)

<p>Залишіть тільки першу літеру</p> 	<p>Залишіть дві перші літери</p> 	<p>Залишіть дві перші літери</p> 
---	--	--

Загадане слово: (*Хвіст*)

Виберіть 1 літеру розгаданого слова. (Х).

3.5 Сюжетно-рольові ігри на уроках обслуговуючої праці

Мета: розвиток уваги, кмітливості, наполегливості, старанності, колективізму; набуття нових та закріплення набутих знань; ознайомлення з новітніми технологіями.

До розділу «Проектування виробів»

Рольова гра «Дизайнери»

Мета: формування творчої уяви, фантазії, розвиток зорової пам'яті; навчити учнів працювати в колективі і бути його частиною.

Обладнання для учасників: папір, крейда, олівці, фломастери.

Хід гри:

1. Учитель пояснює правила гри:

Для цієї гри людина, яка добре малює, виконує роль дизайнера, буде малювати те, про що його попросять інші гравці.

2. Перед тим як почати гру учасники домовляються про те, ескіз якої епохи чи стилю буде малювати дизайнер (наприклад стиль Коко Шанель).

3. Після того як визначилися з жанром обопільно обирається дизайнер.

4. Дизайнер виходить до дошки, малює ескіз на дошці так, щоб гравці не бачили, що він малює.

5. Після цього гравці, по черзі, кажуть дизайнеру що, якого кольору і де він повинен намалювати ту чи іншу деталь одягу. Отже всі гравці по черзі керують художником, а він малює.

6. Дизайнер повинен виконати всі забаганки гравців і в той же момент повинен намагатися будь-яким способом скомпонувати деякі деталі у форматі обраного ескізу.

7. Після закінчення художник показує результат своєї творчості.

8. Гравці оцінюють всі достоїнства твору і те, що можна було б змінити.

9. Теж можна повторити з іншими дизайнерами і стилями.

Підведення підсумків

9. Учитель дякує всім за активну участь у грі. Відмічає не дуже активних учнів.

Рольова гра «Аукціон ескізів моделей одягу»

Мета: формування в учнів комунікативних та креативних навичок роботи при виконанні ескізів, виховання поваги до мистецтва, розвиток естетичних якостей особистості.

Завдання: навчити виготовляти ескізи моделей одягу.

Хід гри

1. Підготовчий етап. Завчасно розподіляються ролі між учнями. Кожному учневі видається перелік завдань. Частина учнів малюють ескізи моделей, а інша частина – готують невелике повідомлення про улюбленого модельєра чи дизайнера. Для оцінювання доповідей, обираються члени журі.

2. Основний етап. Гра проводиться у класі з обслуговуючої праці. Журі розмішаються по місцях, розглядають ескізи. Журі оцінює роботи (до 10 балів). Далі учасники показують по черзі свої ескізи та знайомлять присутніх з текстами коротких доповідей. Журі також оцінюють ці розповіді. Після виступ всіх учасників починається сам аукціон. Гравці можуть самостійно купувати замальовки моделей, а можуть домовитися сумувати бали, а один представник продовжує торг. Аукціон закінчується всі або більшість картин розпродано.

3. Заклучний етап. Короткочасно обговорюються результати гри. Учні оцінюють свої дії та дії інших. Після виставки-аукціона роботи йдуть на оформлення, гру закінчено.

Аналіз гри

Проведена гра дозволяє досягти всіх поставлених завдань. Дана гра дозволяє учасникам побувати в якості журі, або художника або цінителя творів мистецтва. Також отримати необхідні навички при спілкуванні з своїми однолітками, які обов'язково знадобляться у подальшому житті. Гра вчить мислити логічно і оцінювати свої дії з критичної точки зору.

Рольова гра «Казкова мода»

Мета гри: розвинути академічні та творчі здібності, образне мислення, розкрити поняття про моду, модулювання і напрямки у моді, стилі тощо; виховати естетичну культуру, смак, творче відношення до роботи, фантазію та командний дух у колективі.

Обладнання та матеріал для вчителя: паперовий макет лісу, паперові герої казки: Баба Яга, Червона Шапочка, Попелюшка та ін..

Обладнання и матеріали для учнів: папір, олівці, фломастери, краски, пензлі, ножиці.

Хід гри

1. Вступне слово вчителя: давайте ми сьогодні разом з вами уявимо, що кожний з нас є художником-модельєром и створимо костюми для казкових героїв.

- Яких казкових героїв ви знаєте?
- А хто такий модельєр?
- Що створює модельєр?

Учні відповідають на питання. Потім вчитель розподіляє учнів на три групи, пропонує учням створити ескізи для казкових героїв, які будуть мешкати у нашому казковому лісі.

Наприклад, перша команда створює вечірню сукню для Баби Яги. Друга команда – спортивний костюм для Червоної Шапочки. Третя команда – робочий одяг для Попелюшки.

10. Виготовлення костюмів.

11. Розподіл учнів по ролям і створення учнями презентації свого костюму та сценарію казки.

12. Постановка казки та презентація костюму.

13. Заклучне слово вчителя та підведення підсумків гри.

Аналіз гри:

1. Як учні поставилися до нетрадиційної форми уроку?
2. Які емоції в них викликала задана проблема?
3. Яка була активність дітей?
4. Чи досягнуті були поставлені цілі?

Імітаційна гра «Веселі художники»

Мета: закріпити навички малювання художніх образів, викликати інтерес до уроків обслуговуючої праці; розвинути образне мислення, навчити працювати групою, допомагати один одному, розвинути фантазію, почуття гумору.

Обладнання: дошка, крейда, тексти до завдань, фарби, пензлі, газети, клейка стрічка, ножиці.

Умови: в грі приймають участь 2 команди по 5-6 чоловік.

Хід гри

1. З учнів класу формуються 2 команди по 5-6 чоловік. Кожна команда обирає собі командира та назву для своєї команди.

2. Ведучий пропонує дітям відчувати себе в ролі веселих художників.

Завдання№1. З кожної команди в цьому завданні приймають 2 художника. Цим двом дітям зав'язують шарфом праву руку одного художника та ліву іншого художника. Тобто, у кожного залишаються вільними по одній руці. У вільні руки їм дають крейду. Теж саме роблять із іншою командою. Діти на одній дошці повинні намалювати верблюда. Виграє та команда, яка краще намалює та скоріше організує свою роботу.

Завдання№2. На великому папері намалювати голову свинки та її хвіст. Від кожної команди по 1 представнику, дитині зв'язують очі і вона повинна домалювати свинку. Виграє той, більш точно домалює свинку.

Завдання№3. На великому папері намальована голова коня та дах будинку. Учаснику зав'язують очі, він повинен домалювати коня й будинок.

Завдання №4. Кожній команді роздають газети, туалетній папір та скотч, ножиці. За 10 хв. вони повинні створити на комусь з своєї команди костюм і розповісти про нього.

Завдання№5. У цьому завданні приймають участь командири команд. Вони повинні по черзі називати предмети, пов'язані з декоративно-прикладним мистецтвом. Виграє той, хто більше назве предметів.

У кінці гри підбивається підсумок, команда, яка виграла, отримує повітряні кульки.

Аналіз гри

Проведення гри показує, що вона дуже захоплює дітей. Вони в процесі гри дуже активні, як ті, що виконували завдання, так і ті, що вболівали. Гра дуже зближує дітей, показує лідерів. Має гарний вплив на розвиток кмітливості, фантазії. Неформальна форма завдань сприяє розвитку творчості, тому що діти не хвилюються через погану оцінку, поведуться розкуто.

Рольова гра «Аукціон відомих картин»

Мета: Формування й розвиток позитивних мотивів навчально-пізнавальної діяльності в учнів, інтересів, творчої ініціативи й активності;

Устаткування для вчителя: заздалегідь роздані репродукції шедеврів світового мистецтва

Устаткування для учнів: підготовлені доповіді, намальовані грошові одиниці

План гри:

1. Розподіл ролей.
2. Демонстрація картин представлених на аукціоні.
3. Короткі доповіді по кожній з них.
4. Основна частина, проведення аукціону.
5. Підведення підсумків.

Хід гри

1. Діти заздалегідь одержали завдання, підготувати короткі доповіді у вигляді реклами, для того щоб на аукціоні їх могли зацікавити покупці. Також, для того щоб брати участь в аукціоні потрібно було виготовити грошові одиниці, якими вони будуть розплачуватися.

2. Учитель призначає керуючого аукціоном, а представляти картини будуть по черзі всі учні.

3. На початку аукціону керуючий повідомляє про картини, які представлені на сьогоднішньому аукціоні, порядок їхнього подання.

4. Потім виходить перший представник-доповідач: Перший лот нашого аукціону – картина В. Васнецова «Аленушка» Полотно, масло, розмір 173x121 см. Вона була написана в 1881 році, у цей момент у нас на аукціоні, а раніше перебувало в Державної Третьяковській галереї. Поетичний В. Васнецов обрав своєю темою російську казку, щоб розкрити в такий спосіб високу духовну цінність народного світосприймання й т. д.

5. Починається аукціон. Керуючий призначає первинну вартість картини й призначаються торги. Після цього як картина продана свій виступ починає другий представник-доповідач. «Представляється робота І.І. Левітана «Осінній день Сональнини» написана в 1879 році. Полотно, масло, розмір 63,5x50 см.

У цій картині Левітан дав відчутти емпіричну тишу осіннього парку, що навіває людині меланхолійні роздуми. Після продажу цієї картини виступає наступний доповідач.

6. «Наступні дві картини написані чудовим живописцем Огюстом Ренуаром. Перший лот це – Портрет «Актриса Жанни Самарі».

7. Важливу роль у діяльності групи імпресіоністів грав О. Ренуар. Мистецтво О. Ренуара щиро й радісно затверджує життя, його залучають свіжість, молодість, нехитру добірність. Саме це добре передає цей портрет акторки театру Комедії-Француз. Її рожеве плаття й золотаві волосся начебто світиться на темному тлі театрального фойє».

8. Наступний портрет написаний Ренуаром це – «Дівчина з Віялом» написана в 1881 році. Сліпучою стає барвистість Ренуара в цій картині, де тло перетворюється в потік сонячного світла...»

9. Кількість доповідей залежить від кількості часу, відведеного для цієї гри.

Аналіз гри

Ця гра дозволяє дітям самим знайти матеріал про відповідні картини, допомагає розкрити їхні ораторські здібності, виступати перед аудиторією, допомагає прилучатися до прекрасного.

Імітаційна гра «Свято фарб»

Мета: розвиток художньо-творчої активності особистості; формування морально-естетичної культури учнів; формування художніх знань, умінь і навичок на рівні, що відповідає віковим особливостям дітей.

Матеріали: папір формат А1, аркуші паперу форматом А4 по кількості учасників гри, фарби, кисті, олівці, маркери, ножиці, клей ПВА, 3 прапорці (жовтий, синій і червоний).

Підготовка до гри

1. Оформлення класу.
2. Вручення запрошення кожній дитині на Свято фарб.
3. Підготовка вчителем листа від імені жителів країни фантазії..

План гри

1. Введення. Повідомлення сумної новини (2 хв.)
2. Розподіл дітей на 3 команди (3 хв.)
3. Видача вчителем завдання для кожної з команд (3 хв.)
4. Самостійна робота учнів (15 хв.)
5. Колективне складання панно (15 хв.)
6. Підведення підсумків. Рефлексія (2 хв.)
7. Аналіз гри.

Хід гри

1. Учитель. Здрастуйте, друзі! Сьогодні чудовий день! Адже сьогодні в нашому календарі – Свято фарб. Учора нам прийшов лист від чоловічків із країни Фантазії. **От** послухайте, що вони пишуть:

«Дорогі учні!

Ластівка із Землі повідомила нам, що на світі є такі чудові художники, як ви. Допоможіть нам! Буря з Пустелі Ледарів зруйнувала наше місто. Будьте люб'язні, намалуйте для нас затишні будиночки. Заздалегідь вдячні, люди країни Фантазії».

Учитель: Діти, вирішуйте: чи зможемо ми допомогти чоловічкам із країни Фантазії? Для цього ми повинні створитися-намалювати казкове місто. (Діти погоджуються).

2. Учитель. Уважно подивіться на ваші запрошення. Зі зворотної сторони ви побачите квадратики жовтий, синій або червоний кольорів. Розбийтеся на команди, згідно із цими квітами.

(Діти діляться на команди, кожна з команд займає свій ряд, на першій парті якого – прапорець певного кольору – жовтий, синій або червоний).

3. Увага! Візьміть папір, фарби, олівці. Жовта команда! Кожний з вас повинен намалювати будинок, вежу або палац. Друга, червона, команда, нехай кожен з вас намалює дерево або квіти. Синя команда спробує намалювати – кожен на окремому папері – усяких різних звірів і птахів.

4. Учні виконують завдання. У цей час грає музика.

5. Учитель: тепер акуратно виріжте ці малюнки й наклейте їх на один найбільший лист... От і вийде в нас місто. (Учні складають колективне панно за допомогою вчителя).

6. Учитель: От і побудували ми з вами чарівне місто, у якому височіють затишні будинки, ростуть прекрасні дерева й квіти, на вулицях якого гуляють казкові тварини.

Незабаром у нашому місті з'являться жителі – мешканці, як у самій дійсній, самій чарівній казці. Але це вже зовсім інша історія...

Діти, подивіться на величезну картину, що ми намалювали. Кожний з вас зробив свій внесок у це чудесне панно. І якби не наша дружба, жителі країни Фантазії ніколи б не знайшли житло. Чарівні чоловічки дякують вас за допомогу. До нових зустрічей.

Аналіз гри

Аналіз гри проводиться за такими критеріями:

1. Чи володіють діти матеріалом?
2. Ступінь активності кожної дитини.
3. Виявлення рівня розвитку уяви учнів.
4. Оцінка згуртованості колективу.
5. Чи володіють діти поняттями «прекрасне» й «потворне» і т.д.

До розділу «Техніка і технологічні процеси виготовлення виробів з конструкційних матеріалів»

Сюжетно-рольова гра «Зодіак»

Мета: формування взаємин дітей у колективній роботі, навичок і навчань в організації робочого процесу; ознайомити із правилами виконання масок, методикою їхнього виготовлення; настроїти дітей на творчий пошук у своїх роботах, сприяти розвитку естетичного смаку й відношення до дійсності.

Матеріали й устаткування: приклади виконаних масок у техніці пап'є-маше, навчальні посібники, папір, гуаш, фломастери.

Хід гри

1. Вступна мова, ознайомлення дітей з темою, правилами, завданнями й ходом гри.

2. Бесіда по темі гри, вивчення наочного приладдя по виконанню масок.

3. Самостійна робота дітей у групах над виготовленням масок і придумуванні виражень для знаків на тему – Який знак гарніше?

4. Проведення заключного етапу гри, виставка масок, розповіді дітей.

5. Підведення підсумків, аналіз гри.

Підготовка гри: попередження дітей взяти певний художній матеріал, і заздалегідь подумати на тему: «Який знак зодіаку гарніше?»

Проведення гри

1. Діти, сьогодні ми пограємо з вами в гру «Зодіак». Ви знаєте 12 знаків зодіаку? Ми познайомимося з вашими гороскопами, виготовимо їхні маски й постараємося визначитися, хто з них гарніше.

Клас ділиться на 12 груп для швидкої колективної роботи.

Дванадцять місяців зодіаку:

Рогатый Козлик – забияка,
В блестящих брызгах Водолей,
Две Рыбы в гонимой огней,
Барашек в облаках кудрявых
И бык бодливый в лунных травах,
Двойняшки с вечной их возней,
Рак с ослепительной клешней,
Лев, с неба рыкающий грозно,
И Девушка в накидке звёздной,
Весы, всяческие меж туч,
И Скорпиона жагучий луч,
Стрелец, что целится из мрака, –
Двенадцать знаков зодиака!

Бесіда про риси властивому кожному знаку, ознайомлення з їхніми характеристиками.

Вивчення техніки пап'є-маше, допомога з виконання масок, користування різними наочними зразками.

3. Ділимо клас на 12 груп, даємо кожній групі по одному знаку для виготовлення його маски.

Самостійна робота дітей.

4. У порядку розташування знаків зодіаку виступає кожна група дітей, показуючи виготовлену маску, розповідає про його красу й мотив саме такого художнього виконання та її розфарбування. Проводимо виставку масок, підводимо підсумки гри, ставимо оцінку за виконання й подання характерних якостей знаків.

Аналіз гри

Тема гри була цікава дітям, робота дала можливість виразити їхній художній талант. Гра скріпила колектив і взаємини дітей.

Імітаційна гра «Ромашка»

Мета: закріплення набутих знань з вивченої теми, розвиток кмітливості, винахідливості та спритності.

Хід гри

Учитель: Вона полягає в тому, що ви будете витягувати пелюстки з ромашки та зачитувати ствердження, після чого ви повинні сказати мені, чи вірно воно. Якщо правила зрозумілі – ми можемо починати!

1. Основою антропоморфних орнаментів і сюжетних композицій є стилізовані зображення тварин, птахів, комах та ін. (не вірно).
2. Білою гладдю прикрашають дитячий одяг, постільну та жіночу білизні, весільний одяг (вірно).
3. Щоб біла гладь була рельєфною, настил роблять із ниток, які товщі за робочі (вірно).
4. Довгі стібки полтавської гладі прикріплюють зверху двома-чотирма діагональними стібками (вірно).
5. Полтавська гладь має стібки завдовжки від 0,5 до 1 см (не вірно).
6. Білою гладдю. Вишивають на тонкій тканині (батист, маркізет) вовняними нитками (не вірно).

Сюжетно-рольова гра «Будиночок для голки»

Мета гри: розвиток творчих здібностей дітей. Придбання навичок у роботі з голкою та тканино, повторення правил техніки безпеки з голкою.

Хід гри

Жили були три Голки, три сестри. Старша Голка була доже цікава – завжди встромляла свого носа в будь-яку щілину. Середня – дуже непосидюча, весь час стрибала, жодної хвилини не могла посидіти спокійно. Їй обидві не товаришували з Ниткою.

- Я не буду з нею дружити, - казала Старша. – Вона така довга.
- І я не буду з нею товаришувати, - вторувала їй Середня. – вона завжди плутається.

Отакі були старші сестри. А Молодша дружила з Ниткою, ніколи з нею не розлучалася і завжди була зайнята різними справами: шила, пришивала, зашивала, штопала.

- Та чи можна так надриватися? – сердилася на неї старша сестра. – Ти ж незабаром зовсім затупишся від цієї роботи! І скільки можна вовтузитися з цією плутоною Ниткою? Коли ж жити для себе?

Але вона їх не слухала і продовжувала робити своє діло. Дивно, але Нитка у неї не плуталась, і сама Голка залишалась такою ж блискучою й гострою, як і раніше.

Та якось Старша Голка встромила свого тонкого носа в таку низьку щілину, що він там надломився. А Середня так стрибнула, що опинилась між дошками підлоги та так і залишилась. Їй спершу навіть сподобалось: „Яке зручне житло!” Та згодом, припадаючи пилюкою і мокнучи під час миття підлоги, Голка почала іржавіти. Ніхто вже не впізнав би в ній колишню модницю.

- Але ж так і я можу загубитися – подумала Молодша сестра, залишившись одна-однісінька. І вирішила вона побудувати собі будиночок.

Спочатку Голка попросила Ножиці вирізати з тканини два однакові кружечки, а потім ще один, але менший – з картону. Вона швиденько прошила один кружечок з тканини по краю швом «вперед голкою» і, підклавши вату й кружечок з картону, затягла Нитку. Вийшла товстенька, м'якенька подушечка. До неї тим же швом пришила інший кружечок з

тканини, який передбачливо обшила швам «через край». І вийшов затишний будиночок.

До розділу «Рациональне ведення домашнього господарства»

Сюжетно-рольова гра «Паперові історії».

Мета: Розширити знання учнів в області історії художніх матеріалів; розвинути в дітей пізнавальні інтереси; активізувати фантазію, розумовий і творчий потенціал у рамках уроку обслуговуючої праці.

Устаткування: Наочний матеріал із зображенням всіх етапів паперового виробництва, зразки різного паперу, роздавальні таблиці й ілюстрації.

Хід гри

Щораз на уроках обслуговуючої праці ми маємо справу з папером. Це наш найдорожчий та найкращий друг, який буває кольоровий, гофрований, гладенький та слизький у вигляді ватману. Ми з вами довіряємо йому свої творчі фантазії й він вміло зберігає їх. І сьогоднішній урок не буде виключенням. Майже не буде. Відкрию вам один секрет. Справа в тому, що сьогодні до нас на урок прийшли гості. Давайте скоріше їх покличемо, адже вам, як і мені не терпиться довідатися, що цікавого вони із собою принесли. (Усі разом кличуть гостей)

«Ласкаво просимо!»

Заходять троє учнів, одягнених у різні костюми й один з них говорить:

Оповідач: Здрастуйте, хлопці. Перед кожним з вас лежить аркуш паперу, але що знаєте ви про нього? Думаю, що не багато хто з вас можуть похвастатися глибокими пізнаннями в області паперової біографії. А от я дещо в цьому розумію. Хочете розповім, адже не даремно мене прозвали Оповідачем...

Так, проста річ – папір. А зробити його не так просто... Так ти, мабуть, і не знаєш ще, як та з чого папір роблять. Першою береться за роботу пилка... Але при чому ж отут пилка? Хіба зошита пилкою роблять?

Пилка береться за роботу, щоб спилити в лісі ялинку... Але при чому ж отут ялинка? Хіба аркуші з ялинки роблять?

Так воно і є, що з ялинки. Спочатку ялинку спилюють, потім обрубують сокирою її колючі зелені лабети, її гостру верхівку. Голки та шишки паперу не потрібні. І кора їй теж ні до чого. Папір роблять не із шишок, не з голок, не з кори, а з ялинових колод... З колод? Так при чому ж отут колоди? З колод будинки будують, а не аркуші для малювання роблять! Удома – будинками, а папір – папером. Щоб з колоди аркушів наробити, треба її спершу розпилити та на друзки розколоти... Але при чому ж отут друзки? Друзками печі розтоплюють. Друзки ось до чого: з них кашу варять... Із друзок кашу? Хто ж стане із друзок кашу варити? Кому потрібно, той стане. Щоб зварити із друзок кашу, їх кладуть у казан. А казан величезний, як будинок, зовсім не схожий на той, що в тебе на кухні. Друзки в казані – замість круп. А замість масла ллють у казан кислоту. Без кислоти

кашу із друзок не звариш. Друзки варяться в казані й розварюються на волокна. А потім волокна ще розбивають, розмелюють, щоб вони були дрібнішими. Виходить дійсно дерев'яна каша. Тільки їсти її, мабуть, не станеш. Вона несмачна. Так її не для їжі варять. З неї папір роблять... (У розмову вступає другий гість).

Паперових справ майстер: А от як з каші зробити папір про це я розповім.

Щоб папір зробити, треба паперову кашу перемішати, перетрясти, щоб всі волокна в ній переплелися, переплуталися. А потім треба її розкотити, та так тонко як тісто для локшини. От і вийде з її сирий, пухкий паперовий лист.

Але папір повинен бути не мокрим й не пухким, а сухим та міцним. Виходить, треба ще з неї воду вигнати: віджати від води мокрий лист і висушити.

Бачиш, який довгий виходить ланцюг: з ялинки колоди роблять, з колод – друзки, із друзок – кашу, з каші – папір. Ну, а якщо потрібен особливо міцний папір, його роблять не з дерева, а з ганчірок. Ганчірки теж спочатку в казані варять, тільки не з кислотою, а з лугом або вапна. Варене ганчір'я розмелюють у кашу, а потім уже кашу перетворюють у папір. За старих часів всю цю роботу руками робили, тому що машин тоді не було.

Ганчірки розтирали з водою у великій кам'яній ступці. Довго розтирали, щоб каша без грудок була, без шматків. Кашу виливали в чотирикутну форму – у рамку із дротяною сіткою замість дна. Форму довго трясли щосили, щоб волокна переплуталися. Вода стікала крізь сітку. А на сітці залишався сирий паперовий лист. Його обережно знімали, віджимали під дерев'яною дошкою, поклавши зверху важкий камінь, і потім сушили на сонці.

Щоб люди знали, хто зробив папір, майстер вигинав із дроту букви й укладав на дно форми. Там, де були букви, папір лягав більш тонким шаром, чим в інших місцях. Люди розглядали папір на світло й бачили прозорі, немов водою написані букви – ім'я або прізвище майстра. А ще замість букв робили такий водяний знак у вигляді якої-небудь фігури.

Папір був штукаю дорогою, адже скількох турбот коштував!

Щоб справа пішла швидше, люди вирішили покликати: рятуйте! Вони правильно розсудили: якщо ріка може молоти зерно на млині, нехай вона й ганчір'я меле в папір. І справа пішла веселіше. Але однаково папір був доступний лише заможним людям...

Третій гість

Робочий сучасної паперової фабрики: А дешевим він став тоді, коли придумали більші машини, які роблять папір. У нас тепер є величезні паперові фабрики, де людям у всьому допомагають машини. Машини приймаються за справу із самого початку, ще коли ялинка в лісі росте. Електрична пила пиляє в лісі дерева. Трактор-лісовоз везе колоди до ріки. Колоди пливуть по ріці розсипом або в плотах. І, коли вони добираються до фабрики, їх виловлює з ріки й складає на березі величезна машина –

кабельний кран. І от колоди на фабриці. Там за них беруться інші машини: багатопильний верстат пиляє їх на шматки, корообдирка здирає з них кору, рубальна машина рубає на друзки. Друзки самі біжать у казан. З казана деревина йде після очищення й відбілювання в таку машину, що роздавлює, розмелює волокна. І, нарешті, паперова каша попадає в останню машину. Це більша машина, яку ти й не бачив ніколи. Звичайна кімната для неї – однаково, що пташина клітина для слона. Їй потрібний величезний зал. Станеш із одного кінця машини – іншого й не розглянеш. Адже отут в одній машині багато машин. І кожна робить те, що їй наказують. Одна трясе сітку, щоб волокна переплелися. Інша віджимає з паперу воду й передає папір далі. Третя теж намагається щосили: прасує папір між гарячими валиками, щоб він зовсім сухий і гладкий був. А в самому кінці готовий папір накручується на котушку – у величезний рулон. Коли майстер працює з величезною паперовою машиною, він пам'ятає, чим швидше буде бігти через машину паперова стрічка, тим більше буде паперу. От він нажав на кнопку, і відразу ж стрілка, що вказує швидкість, качнулася вправо. Паперова стрічка мчить з швидкістю двісті п'ятдесят метрів у хвилину. Це значить, що щохвилини машина дає двісті п'ятдесят метрів паперу. Але паперовий рулон – це ще не твій лист. Його й з місця не зрушиш. Та і як на ньому малювати? Якщо почати його розвертати, їм можна всю дорогу вистелити від твого будинку до школи: хоч у клас ходи по паперовій доріжці! Щоб на ньому можна було малювати, його розріжуть на аркуші.

У клас заходить Лист Паперу й говорить: От на такі аркуші, як я. І я лежу перед тобою на столі новенький, чистий. Лежу й мовчу – не розповідаю тобі, як я ялинкою був, як по ялинці білка стрибала. Не розповідаю тобі про те, як ялинка плила по ріці, варилася в казані, крізь всі машини пройшла. Багато випробувала ялинка, перш ніж перетворилася в мене й у братів моїх. Але тепер тільки від тебе залежить, що зі мною буде далі. Ти можеш намалювати на мені загадкові пейзажі й казкову архітектуру. А кожному, хто візьме мене в руки, я розкрию, те, що ти хотів сказати.

Аналіз гри:

5. Як учні поставилися до нетрадиційної форми уроку?
6. Які емоції в них викликала задана проблема?
7. Яка була активність дітей?
8. Чи досягнуті були поставлені цілі?

Рольова гра. «Постановка казки»

Мета гри: розвиток творчих здібностей дітей. Придбання навичок у роботі з папером.

Устаткування й матеріали для керівника: приклади виконання масок, ілюстрації до казки «Ріпка», текст казки, план заходу.

Устаткування й матеріали для учнів: кольоровий папір, клей, олівець, ластик, ножиці.

Порядок проведення:

1. Введення дітей у гру – 3 хв.

2. Виготовлення масок – 25 хв.
3. Розподіл дітей по ролях – 2 хв.
4. Постановка казки – 10 хв.
5. Висновок – 5 хв.

Хід гри:

1. Діти, сьогодні ми пограємо. Всі ви знаєте казку «Ріпка». А хотіли б ви виявитися на місці одного з героїв? Сьогодні ми спробуємо це зробити. Але для того, щоб потрапити в казку потрібно переодягтися в улюбленого героя, а тому що костюмів у нас немає, ми самі зробимо маски. У кого будуть найкращі маски, той потрапить у казку.

2. Вчитель показує приклади масок і пояснює, як їх робити. Діти виконують роботу.

3. По закінченню виконання робіт вчитель розподіляє ролі – ріпка, дід, баба, внучка, Жучка, кішка, мишка.

4. Постановка казки.

5. Всі діти молодці, всі дуже старалися й тому виконали відмінні роботи. Саме тому ми в класі зробимо виставку ваших робіт.

Аналіз заходу

1. Чи була досягнута мета?
2. З якими труднощами зіткнулися діти на уроці?
3. Чи сподобалася дітям така форма проведення уроку?

Рольова гра «Спільний проект»

Мета гри: розвиток творчих здібностей дітей, набуття навичок у роботі по оздобленню виробів Петриківським розписом.

Обладнання: краски, папір для ескізів, пензлі, матеріал для оздоблення, клей ПВА.

Хід гри

Учитель об'єднує учнів у групи по чотири-п'ять чоловік і розподіляє між ними ролі спікера, посередника та доповідача. Кожна група отримує завдання (скласти композицію для оформлення листівки, тарілки, кришки тарілки, кришки шкатулки, ложки, кухонної дощечки) та інструкцію щодо організації роботи.

Спікер (керівник) зачитує членам групи завдання, організовує порядок виконання композиції, пропонує учасникам висловлюватися з власними пропозиціями щодо її складання, підбиває підсумки виконаної роботи. Посередник стежить за часом і допомагає групі у створенні композиції. Доповідач висловлює думки групи, доповідає про результати роботи. Під час роботи вчитель обходить усі групи, допомагає учням, не відволікаючи уваги на себе. Під кінець заняття кожна група презентує свою композицію розпису виробу і пояснює, чому саме нею можна прикрасити ту чи іншу річ.

Рольова гра «Фірма»

Мета: навчити застосовувати отримані знання й уміння на уроках з трудового навчання. Метою гри є розвиток організаторських й творчих

здібностей учнів. Виховати естетичну культуру, відповідальне відношення до навколишнього середовища, любов до творчої діяльності.

Вихідні дані: У кожну ділову групу входить від 3 до 15 чоловік. Від погодженості дій цих груп багато в чому залежить успіх справи.

Хід гри

Ділова гра під умовною назвою «Фірма» допоможе організаторам уникнути помилок при проведенні й підготовці більших за обсягом справ.

Слово «фірма» позначає об'єднання однорідних або суміжних виробництв, підприємств. У нашому випадку поєднуються різні творчі групи для виконання якої-небудь справи.

Наприклад, для проведення новорічного балу можна утворити кілька груп. Сценаристи розробляють план і сценарій новорічного свята. Дизайнери готують барвисті оголошення, запрошення, прикрашають ялинку, зал. Постачальники купують папір, картон, фарби. Робоча група зайнята доставкою ялинки, її установкою. Виконавці готують концерт, чергові стежать за порядком у роздягальні, залі, за прийомом гостей. Керівники забезпечують зв'язок між групами, координацію їхньої діяльності, контроль за нею.

У кожну ділову групу входить від 3 до 15 чоловік. Від погодженості дій цих груп багато в чому залежить успіх справи.

На засіданні «фірми» збираються по 1-2 представника від кожної групи. Запрошуються також представники із числа гостей майбутнього свята.

Підсумок гри: Зміст гри – провести гостей по всіх групах, передаючи їх з «рук у руки». Зрозуміло, гості повинні бути задоволені. Якщо їм не все подобається, організатори продовжують роботу по підготовці свята.

Вся гра повинна проходити під керівництвом учителя. Метою гри є розвинути організаторські й творчі здібності дітей. Тут вони можуть оформити зал новорічними стінгазетами, прикрасити ялинку гірляндами, а також виконати новорічні маски й костюми для всіх учасників торжества.

Ділова гра «Фабрика дитячих іграшок»

Мета гри: Розвинути комунікативні здібності й організаторські вміння учнів, навчити методично правильно й послідовно вести роботу (від створення ескізу до готового виробу), активізувати мислення й уяву дітей.

Устаткування й матеріали для керівника: план заходу, намальовані грошові одиниці, книги з ілюстраціями Уолта Діснея.

Устаткування й матеріали для учнів: альбом, кольорові олівці, пластилін.

Порядок проведення:

1. Введення дітей у гру (її суть й основні завдання) – 5 хв.
2. Розподіл ролей - 5 хв.
3. Зустріч директора фабрики м'яких іграшок і представника компанії Уолта Діснея (обговорення умов угоди) – 5 хв.
4. Укладання договору в присутності нотаріуса – 5 хв.

5. Виготовлення ескізів іграшок – 15 хв.
6. Підрахунок витрат на матеріали й обговорення продажної ціни кожної іграшки – 10 хв.
7. Виготовлення іграшок (пластилін) – 25 хв.
8. Продаж виготовленої продукції – 4 хв.
9. Розподіл коштів – 5 хв.
10. Підведення підсумків – 6 хв.

Хід гри:

1. Одній фабриці, що розорилася, по пошиттю м'яких іграшок кінокомпанія Уолта Дісней пропонує угоду, за умовами якої кінокомпанія дає кредит фабриці для пошиття іграшок по образах героїв Діснеївських мультфільмів. Завдання обох сторін – одержати якнайбільше прибутки від угоди.

2. Ролі: директор фабрики, заступник директора, бухгалтерія, дизайнери, фахівці з виготовлення іграшок, нотаріус, представники кінокомпанії Уолта Дісней, ринок збуту.

3. Зустріч директора фабрики м'яких іграшок і представника компанії Уолта Дісней, в ході якої обговорюються умови надання кредиту.

4. Складання документа, що підтверджує стан угоди в присутності нотаріуса.

5. Робота дизайнерів над створенням ескізів м'яких іграшок: ескіз у кольорі (матеріал – кольорові олівці).

6. Бухгалтерія прораховує всі витрати на виготовлення кожної іграшки й оцінює продажну вартість кожного виробу.

7. Фахівці з пошиття дитячих іграшок виготовляють готові вироби (із пластиліну) по ескізах дизайнерів.

8. Виставка виготовлених виробів на ринку збуту і їхній продаж.

9. Виплата заробітної плати робітником і розрахунок із кредитором.

10. Підрахунок прибутку для фабрики й для кінокомпанії. Розмова з дітьми про ті труднощі, з якими вони зіштовхнулися в ході проведення гри й від так, які можна було застосувати шляхи виходу із цих ситуацій. Аналіз проведення гри.

До розділу «Технологія вирощування рослин»

Сюжетно-рольова гра «Магазин Квіти»

Мета: навчити впізнавати рослини, розрізняти їх за відділам; виховувати любов до рослини, рідного краю; розвивати поняття «кімнатні рослини», «органи рослин», уточнити ознаки, за якими кімнатні рослини відрізняються одна від одної, розвивати фантазію, уяву.

Обладнання: кімнатні рослини куточка живої природи.

Правила гри: назвати відділ крамниці, описати характерні ознаки рослин, не вказуючи назви.

Хід гри

На початку гри вчитель повторює органи рослин. Нагадує послідовність опису: стебло, листя – форма, колір, характер поверхні, квітка – одна чи багато, колір, запах.

На столах розкладають кімнатні рослини так, щоб кожну рослину було добре видно. Рослини розміщують по відділах:

- ампельні рослини;
- сукуленти;
- декоративно-листяні кімнатні рослини

Це – магазин «Квіти». Покупці (учні) описують рослину, що найбільше сподобалась, проте не називають її. Продавець має впізнати її та видати покупку.

Під час гри вчитель може змінювати «продавця».

Завдання:

1. Створити нову кімнатну рослину.
2. Творчо-емпатійні вправи: уявити себе кімнатною рослиною та передати її почуття.
3. Метод абсолютизації – описати рослину так, щоб її неодмінно захотілось купити.

Аналіз гри

Після проведення гри діти навчились впізнавати рослини, розрізняти їх за відділами та описувати ту чи іншу рослину, а також за певними ознаками відрізняти одну рослину від інших. Кожен учень, який грав роль продавця зумів перевтілитись та добре виконати завдання яке було покладене на продавця. Діти проявили емоційну, ділову та інтелектуальну готовність.

Дидактично-рольова гра «Малюнок по-латинському»

Мета гри: розвивати творчі здібності, образне мислення, фантазію; виховати естетичний смак, творче відношення до роботи й командний дух.

Устаткування й матеріали для вчителя: паперовий сад, у якому будуть жити фрукти, овочі й рослини, папір, олівці, фарби, ножиці, канцелярський ніж.

Устаткування й матеріали для дітей: папір, фарби, ножиці, ластик, банка з водою.

Порядок проведення:

1. Введення дітей у гру – 3 хв.
2. Виготовлення – 25 хв.
3. Розподіл дітей по ролях – 2 хв.
4. Постановка – 10 хв.
5. Висновок – 5 хв.

Хід гри

1. Добрий день діти! Кожна рослина має назва: троянда, дуб, кактус, ромашка. Але крім назви в кожній рослині є ще одна назва, придумана ученими-біологами. Ця «вчена» назва, як правило звучить на древньому язичі-латині. Спробуйте намалювати деякі рослини знаючи тільки їхні латинські назви.

- Перший ряд малює – циркулус-вицуозус.
 - Другий ряд малює – Тараканиум-Физогидриус.
 - Третій ряд малює – Курикулум-Зеркалиус.
2. Виготовлення.

3. Розподіл по ролях.

Кожна з команд зображує свою намальовану рослину.

4. Колективне розвішування фруктів, овочів, і рослин у паперовий сад.

5. Висновок і підведення підсумків.

Аналіз гри

Гра сприяє згуртуванню колективу, розвитку творчих здібностей, образного мислення, фантазії, сприяє вихованню естетичного смаку, творчого відношення до роботи й командного духу.

3.6. Профорієнтаційні ігри на уроках обслуговуючої праці

Асоціації

Мета гри – виявлення рівня готовності до обраної професії, формування основних понять про певні види професій.

Інструкція

Дві команди по черзі загадують професії. Команда, що відгадує ставить асоціативні питання та отримує на них відповіді.

Наприклад:

1. Якого кольору професія? – Барвіста.

2. Який має запах? – Нового одягу.

3. Робота пов'язана з людьми чи з технікою? – З технікою.

4. Працюють сидячи? – Так.

Для відгадування командам надається три спроби. У цьому випадку – це професія швачки.

Захист професії

Мета гри – виявлення рівня готовності до обраної професії, формування основних понять про певні види професій.

Інструкція

Заздалегідь на уроках учні отримують початкову інформацію і конкретні завдання, які виконують в ході екскурсії або зустрічі. Треба з'ясувати відомості про техніку, що застосовується працівниками професії, умови праці, можливості для змістовної, творчої діяльності, професійного росту, вимоги до психофізіологічних та інших якостей людини, її здоров'я, значення професії в житті суспільства.

Під час гри учасники обирають професію, яка їм подобається та наводять аргументи на її захист. Перемагає той, чий аргументи переконливіші.

Стажери-інопланетяни

Мета гри – ознайомити школярів зі структурою промислового підприємства й вимогами основних виробничих професій. Час гри – 45 хвилин.

Інструкції

За бажанням хлопців вибираються 2 професори-інопланетянина, які хочуть вивчити основні земні професії і пройти стажування. Вони виходять із класу, і кожен інопланетянин продумує свій неземний вигляд, на задалегідь заготовленому папері складає запитання, що поставить землянам. Кожен учень із тих, що залишилися в класі, представляє ту чи іншу службу підприємства (є начальником відділу, цеху, підрозділу). Їм роздають картки з короткими характеристиками «доручених їм підрозділів», указуються головні функції, типові умови праці, найважливіші вимоги до працівника даного підрозділу.

До зустрічі з інопланетянами ведучому краще на прикладі показати, як піде гра. Можна на дошці намалювати якусь незвичайну істоту і запропонувати начальнику якого-небудь підрозділу висловитися про її придатність для роботи в даному підрозділі, розповісти про вимоги до працівника. Після цього щодо даної професії можуть висловитися інші хлопці, сам ведучий.

У ході гри інопланетяни спочатку малюють свій вигляд на дошці, коментують його, відповідають на запитання (бажано, щоб вони стосувалися самих інопланетян), після чого керівники висловлюють свою думку і кожен професію обговорюють. За урок звичайно обговорюється 5-8 професій, і така робота проходить жвавіше і цікавіше, ніж розмови про відповідність людини професії.

Ательє мод

Мета гри – моделювання відносин та ситуацій у певному професійному середовищі

Інструкція

Гру проводять після екскурсії у ательє мод. Між учасниками розподіляються ролі: директора, приймальниці, закрійника, кравця, замовників тощо.

Під час гри розігруються ситуації, які можуть виникнути в ательє. Учасникам необхідно знайти їх оптимальне вирішення. При підведенні підсумків гри аналізуються дії її учасників та робляться висновки щодо професійних якостей робітників різних професій.

Прийом на роботу

Мета гри – моделювання ситуації прийому на роботу, підготовка учасників гри до вибору професії.

Інструкція

Учасники гри відтворюють ситуацію, яка може статися при прийомі на роботу. Серед учнів розподіляються ролі: майстра та робітниці. Мета майстра: виявити професійні здібності робітниці.

Як приклад, наведемо ситуацію: після закінчення школи дівчина прийшла на швейну фабрику з метою отримати роботу швачки. Під час навчання у школі вона у навчально-виробничому комбінаті отримала професію швачки першого розряду. Всі інші учні (глядачі) уважно

спостерігають за ходом бесіди, вмотивовують рішення майстра, роблять висновки.

Вгадай професію

Мета гри – розвиток уваги та кмітливості при виборі професії, формування знань про основні типи професій, їх особливості. *Час проведення* – 10 хв.

Інструкція

На картках вказано по одній професії. Ці картки роздаються учням, один одному картки показувати не можна. Завдання: необхідно зобразити професію, що вказана у картці, за допомогою міміки та жестів, без слів. Команда повинна вгадати, яку саме професію їй демонструють.

Пропонується такий *список професій*: пілот, жонглер, маляр, доярка, швачка, лікар, художник, сантехнік, столяр, перекладач тощо.

Подарунок

Мета – усвідомлення що вчаться специфічних моментів і особливостей деяких професій. *Час проведення* – 20 хв.

Інструкція

Уявіть, що у нас є загальний друг (далі ми уточнимо, що це за друг), який запросив нас всіх на свій день народження. Відмовитися і не піти ніяк не можна. Протягом 30 секунд кожен повинен придумати, який він зробить подарунок своєму другу. При цьому важливо виконати три умови: 1 – подарунок повинен містити натяк на його професію (далі ми уточнимо, що це за професія); 2 – подарунок повинен бути з родзинкою, тобто бути веселим, незвичайним (передбачається, що друг – це людина з гумором, який може навіть образитися, якщо йому подарують щось звичайне, тобто як би відкупляться від нього); 3 – подарунок повинен бути доступним вам за ціною.

Разом з групою ведучий визначає, що це за уявний друг – чоловік або жінка, зразковий вік і обов'язково – яка у нього (у неї) професія. Дається час (приблизно 30 секунд), щоб кожен придумав другу подарунок.

Після цього кожен по черзі стисло називає свій подарунок. При цьому ведучий та інші учасники можуть ставити уточнюючі питання, наприклад: Яке відношення даний подарунок має до професії друга? Скільки подарунок коштуватиме? і тому подібне. Такі питання грають додаткову активізуючу роль, оскільки примушують учасників відповідальніше підходити до вибору подарунків. Обґрунтувавши свої варіанти подарунків, гравець вимушений співвідносити їх з особливостями даної професії і, таким чином, фактично розкривати найцікавіші елементи даної професійної праці.

У кінці гри визначається, чиї подарунки виявилися найбільш цікавими. Відмітимо, що і ведучий може назвати свій подарунок, навіть якщо опиниться, що це буде не найцікавіший варіант.

Можна запропонувати інший варіант проведення вправи, коли учасники розбиваються на невеликі команди (по 2-5 чоловік) і обговорюють,

що подарувати другу. Далі з'ясовується, подарунок якої команди виявився вдалішим.

Дані ігрові вправи при всій своїй гумористичній спрямованості сприймаються учасниками з цікавістю і дозволяють розглядати особливості професій в несподіваних ракурсах, а отже, краще усвідомлювати ці особливості.

Професія на літеру

Мета – розширення в учасників знань про світ професійної праці або актуалізація вже наявних знань про професії. **Час проведення** – 5 хв.

Інструкція

Зараз буде названа певна буква. Наше завдання – показати, що ми знаємо багато професій, які починаються на цю букву, тобто показати, наскільки ми знаємо світ професій. Кожен по колу називатиме по одній професії на дану букву.

Ведучий називає першу букву, а учасники по черзі називають професії. Якщо називається незнайома більшості учасників професія, ведучий просить пояснити, про що йде мова. Якщо гравець не може це пояснити, то вважається, що професія не названа, і хід передається наступному по черзі гравцеві (по жорсткіших правилах, той, хто не зміг назвати професію, вибуває з гри і виходить на якийсь час з кола).

При цьому зовсім не обов'язково вимагати від учасників офіційних (бездоганно правильних) назв професій, оскільки на даний момент жоден довідник не є вичерпним. Вчиться важливо хоч би приблизно позначити ту або іншу професійну діяльність і зуміти відповісти на уточнюючі питання.

Ведучому бажано більше 5-7 букв не пропонувати, інакше гра для учасників буде не цікавою. При проведенні даної ігрової методики починати слід з простих букв, по яких легко називати професії (букви: м, н, про), поступово пропонуючи учасникам складніші букви (ч, ц, я).

Досвід показує, що у вчителя у даній вправі є можливості для ненав'язливої корекції уявлень учням про ті або інші професії.

Най-най

Мета – підвищення в учнів знань про світ професійної праці. **Час проведення** – 15 хв.

Інструкція

Зараз вам пропонуватимуться деякі незвичайні характеристики професій, а ви повинні по черзі називати ті професії, які, на вашу думку, найбільшою мірою даній характеристиці відповідають.

Ведучий називає першу характеристику, а учасники відразу ж по черзі (по колу) пропонують свої варіанти професій. Якщо у когось виникають сумніви, що названа найвідповідніша до даної характеристики професія (або близька до най-най), то можна ставити уточнюючі питання.

Далі називається наступна характеристика і так далі. Всього таких характеристик повинно бути не більше 5-7.

Обговорення. Важливим елементом даної ігрової вправи є обговорення. Вчитель повинен проявити пошану до думок різних учнів, оскільки оцінки можуть бути суб'єктивними. В той же час, виділення деяких «най-най» професій повинні спиратися на об'єктивні знання про них. Наприклад, якщо як сама грошова називається професія депутата Верховної Ради країни, то можна уточнити у школяра, а чи знає він, скільки заробляють депутати (в порівнянні з іншими високооплачуваними професіями)? Можна у ході обговорення спільними зусиллями визначити, яку професію взагалі можна вважати грошовою і тому подібне.

Для того, щоб гра проходила цікавіше, ведучий обов'язково повинен заздалегідь відібрати найбільш незвичайні характеристики професій, які повинні заінтригувати учасників. Це можуть бути, наприклад, такі характеристики: найзеленіша професія; найсолодша професія; найволохатіша професія; найпристойніша професія; сама дитяча професія; найсмійніша професія і т.д.

Ланцюжок професій

Мета – розвиток у школярів умінь виділяти загальне у різних видах трудової діяльності **Час проведення** – 10 хв.

Інструкція

Зараз ми по колу збудуємо «ланцюжок професій». Я назву першу професію, наприклад, металург, наступний назве професію, в чомусь споріднену металургу, наприклад, кухар. Наступний назве професію, близьку до кухаря і так далі. Важливо, щоб той, хто називає зумів пояснити, в чому схожість названих професій, наприклад, і металург, і кухар мають справу з вогнем, з високими температурами, з печами.

По ходу гри ведучий іноді ставить уточнюючі питання: «У чому ж схожість вашої професії з тільки що названою?» Остаточне рішення про те, вдало названа професія чи ні, приймає група.

Обговорення

При обговоренні гри важливо звернути увагу учасників, що між самими різними професіями іноді виявляються цікаві лінії схожості. Наприклад, на початку ланцюжка називаються професії, пов'язані з металообробкою (як в нашому прикладі), в середині – з автотранспортом, а в кінці – з балетом. (Приклад подібного ланцюжка: металург – кухар – м'ясник – слюсар (теж рубає, але метал) – автослюсар – таксист – сатирик естрадний (теж «зуби заговорює») – артист драмтеатру – артист балету і так далі).

Такі несподівані зв'язки між самими різними професіями свідчать про те, що людям, які обирають свій професійний шлях, не слід обмежуватися тільки одним вибором, адже те, що шукає людина в одній професії, може опинитися в інших, доступніших.

День з життя...

Мета -- підвищити рівень усвідомлення типового і специфічного в

професійній діяльності того або іншого фахівця. **Час проведення** – 15 хв.

Ведучий визначає разом з учасниками, яка професія розглядатиметься в грі, наприклад, фотомодель.

Інструкція

Зараз ми спільними зусиллями постараємося скласти розповідь про типовий трудовий день нашого працівника – фотомоделей. Це буде розповідь тільки з іменників. Наприклад, розповідь про трудовий день вчителя могла б бути такою: дзвінок – сніданок – дзвінок – урок – двієчники – питання – відповідь – трійка – вчительська – директор – скандал – урок – відмінники – дзвінок – будинок – ліжка.

У цій грі ми подивимося, наскільки добре ми уявляємо собі роботу фотомоделі, а також з'ясуємо, чи здатні ми до колективної творчості, адже в грі існує серйозна небезпека якимсь невдалим штришком (недоречно названим, «ради шуткування», безглуздим іменником) зіпсувати всю розповідь.

Важлива умова: перш ніж назвати новий іменник, кожен гравець обов'язково повинен повторити все, що було назване до нього. Тоді наша розповідь сприйматиметься як цілісний твір. Щоб легко запам'ятовувати названі іменники, раджу уважно дивитися на тих, що говорять, як би пов'язуючи слово з конкретною людиною.

Ведучий називає перше слово, а останні гравці по черзі називають свої іменники, обов'язково повторюючи все, що називалося до них. Якщо гравців небагато (6-8 чоловік), то можна пройти два кола, тоді кожному доведеться називати по два іменників.

Обговорення

Ведучий може запитати в учасників, вийшла цілісна розповідь чи ні. Чи не зіпсував хтось загальну розповідь своїм невдалим іменником? Якщо розповідь вийшла плутаною і сумбурною, то можна попросити кого-небудь з гравців своїми словами розповісти, про що ж була складена розповідь, що у ній відбувалося. Можна також обговорити, наскільки правдиво і типово був представлений трудовий день даного професіонала.

Досвід показує, що гра зазвичай проходить достатньо цікаво. Учасники нерідко знаходяться в творчій напрузі. Більше двох разів проводити дану ігрову вправу не слід.

Людина-професія

Мета гри – на асоціативному, образному рівні навчитися співвідносити людину (зокрема, самого себе) з професіями і, таким чином, підвищити готовність школярів розрізняти професійні стереотипи.

Час проведення – 10-15 хв.

Інструкція

Зараз ми виберемо того, хто водить. Він постарається відгадати, про кого з учасників гри йде мова. Відгадувати той, що водить буде за допомогою тільки однієї підказки: всі учасники назвуть професію, з якою «загадана» людина асоціюється. Професії можуть повторюватися.

За бажанням вибирається доброволець-водящий і відправляється на деякий час в коридор, а останні швидко і тихо вибирають будь-якого з присутніх. При цьому «загаданим» може бути і сам відгадуючий, адже повернувшись з коридору, він також сидітиме під час гри у колі.

Запрошується той, що водить, сідає в коло. Кожен учасник (по колу) повинен швидко назвати професію.

Обговорення

Якщо когось назвали помилково, то можна запитати у нього, наскільки відповідає його уявлення про себе названим професіям, тобто чи сильно помилився той, що відгадує. У тієї людини, кого насправді «загадали», можна запитати, чи згоден він з названими професіями (наскільки вони відповідають його власному уявленню про себе, про свій образ). У того, що водить можна поцікавитися (коли він вже знатиме, кого насправді «загадували»), чиї відповіді-професії допомагали, а чиї заважали йому відгадувати.

Автопортрет

Мета гри – підвищити в учнів здатність співвідносити зовнішні характеристики людей з їх професією. *Час проведення* – 20 хв.

Учасники дістають чистий з двох сторін папір.

Завдання: «Кожен повинен намалювати на папері самого себе (зробити автопортрет). Малюнок повинен займати весь листок, розташований по центру, зображати потрібно тільки обличчя. Бажано намалювати свій портрет швидко, як би на одному диханні. Підписувати листок не треба.

Якщо хтось з гравців заявляє, що він не уміє малювати, можна сказати, що малюнок будь-якої людини, особливо дитини або підлітка – геніальний (так говорять великі художники). Якщо хтось відмовляється малювати себе, то насильно примушувати його не слід, але якщо таких опиниться багато (більше за двох-трьох чоловік), то гру краще не проводити.

Ведучий швидко збирає листочки з автопортретами і демонстративно їх перемішує, як би показуючи, що йому не важливо, хто саме на них намальований.

Тут же ведучий роздає гравцям листочки, але вже у випадковому порядку.

Нове завдання: «Подивіться уважно на зображення, постарайтеся зрозуміти, що це за чоловік, на що він здатний, але при цьому не прагніть дізнатися, хто тут намальований. На зворотному боці листочка з автопортретом напишіть одну професію (яка, на ваш погляд, більше всього відповідає зображеній особі). Після цього листок передайте сусідові справа, а від сусіда зліва візьміть новий листок і виконайте те ж саме. Якщо ви отримаєте листок з власним автопортретом, то також підберіть до нього професію. Таким чином, всі листочки повинні пройти коло. Професії на одному листочку можуть повторюватися.

Далі ведучий збирає листочки, перемішує їх і починає підведення підсумків. Береться перший листочок. Ведучий показує учасникам гри, що

на ньому зображене, зачитуються записані на зворотному боці професії.

Хто є хто?

Мета гри – дати можливість учасникам співвіднести свій образ з різними професіями. *Час проведення* - 5-7 хв.

Ведучий опитує учасників, які професії для них найцікавіші, записує ці професії (приблизно 10-15 назв) на дошці. Під час проведення вправи ведучий називає професії з цього переліку. Це виключить випадки, коли професія буде нікому з учасників не цікава, а може навіть і неприємна.

Інструкція

Зараз я називатиму професії, а кожен учасник протягом декількох секунд повинен подивитися на своїх товаришів і визначити, кому ця професія підійде найбільшою мірою. Далі я хлопну в долоні і всі по команді одночасно винні, показати рукою (або ручкою) на вибрану людину (найбільш відповідного для названої професії).

Показавши рукою на свого товариша, всі повинно на якийсь час завмерти, а ведучий сам по черзі підраховує, скільки рук показує на кожну людину, тобто чий образ, на думку більшості гравців, найбільшою мірою відповідає даною професії. Звичайно, і самі гравці можуть злічити, скільки рук на них указують, але по досвіду проведення гри, часто виявляється, що без допомоги ведучого багато хто збивається.

Хода професіонала

Мета гри – у веселій формі змоделювати деякі типові риси і особливості поведінки тих або інших професіоналів. *Час проведення* – 30 хв.

Основні етапи

Ведучий пропонує всім розрахуватися по порядку номерів.

Слід відмітити, що свого часу проводилися експерименти (В.Н. Шубкін та ін.), що показують, що прогнози школярів щодо професійного майбутнього своїх однокласників нерідко виявляються точнішими, ніж прогнози їх вчителів і батьків. Це означає, що довіряти думці однокласників про професійні перспективи своїх товаришів усе-таки можна і потрібно.

Кожен дістає листочок паперу і проставляє на ньому в стовпчик стільки номерів, скільки опинилося учасників гри.

Інструкція

Дана ігрова вправа одночасна дуже незвичайне і дуже проста. Ми спробуємо зобразити ті або інші професії з допомоги ходи, адже можна ж зображати різні речі й явища за допомогою жестів, міміки, різних поз і тому подібне. Спочатку кожен повинен вибрати для себе професію, яку він захоче представити за допомогою своєї ходи. Зараз кожен з вас по черзі встане зі свого місця, спокійно підійде до мене і дуже тихо (пошепки) скаже мені на вухо, якого професіонала він хотів би зобразити за допомогою своєї ходи. Після цього він так само тихо пройде на своє місце.

Останні повинні будуть уважно спостерігати за ходом чергового гравця, а в своїх листочках напроти номера цього гравця написати ту професію, з якою у вас співвідносилася його хода. Адже відомо, що по ході іноді можна дізнатися (вгадати), працює людина вантажником або артистом балету, військовим або бухгалтером і так далі.

Буде краще, якщо першим приклад покаже сам ведучий, оскільки вправа дійсно дуже незвичайне і у когось з гравців вона може викликати деякий подив. Ведучий повинен продемонструвати, що немає нічого особливого в тому, що він просто встане зі свого місця, підійде до одного з гравців і пошепки скаже йому на вушко, яку професію він зображає за допомогою своєї ходи.

Далі гравці по черзі проробляють те ж саме, але називаючи заздалегідь свій порядковий номер. Ведучий записує в своєму листочку, який учасник яку саме професію хотів представити своєю ходою.

Далі ведучий швидко збирає у гравців їх листочки із записами і перемішує їх.

При підведенні підсумків ведучий бере перший листочок і зачитує професію напроти першого номера, потім бере другий листочок і також зачитує професію напроти першого номера і так далі. Після цього він говорить, яку ж професію хотів представити своєю ходою сам гравець (ведучий зачитує це по своїх записах). Робиться це для того, щоб порівняти задуману гравцем професію і те, що з цього вийшло.

Далі ведучий переходить до другого номера і так далі. При цьому абсолютно не обов'язково з'ясовувати, хто саме під яким номером виступав (зазвичай коли багато учасників, чужі номери останніми гравцями забуваються).

Ловушки-капканчики

Мета гри – усвідомлення можливих перешкод (пасток) на шляху до професійних досягнень. **Час проведення** – 20 хв.

Спільно з групою визначається професійна мета (надходження в конкретний навчальний заклад; закінчення даного закладу; оформлення на яке-небудь місце роботи або конкретне професійне досягнення, включаючи побудову кар'єри і отримання нагород, премій тощо).

У групі обирається доброволець, який «представлятиме» вигадану людину (якщо доброволець побажає, то він може представляти і самого себе). При цьому для вигаданої людини необхідно відразу ж визначити його основні характеристики: стать, вік (бажано, щоб вік відповідав віку більшості присутніх, що зробить вправу актуальнішою для гравців), освіта, сімейний стан тощо. Але таких характеристик не повинно бути дуже багато!

Інструкція

Зараз кожен учасник, вже знаючи, до яких цілей прагне наш головний (вигаданий або реальний) герой, повинен буде визначити (або придумати) для нього деякі труднощі на шляху до професійної мети. Особливу увагу звертаємо на те, що труднощі можуть бути як зовнішніми, витікаючими

від інших людей або обставин, так і внутрішніми, ув'язненими в самій людині (саме про ці, внутрішні труднощі багато хто часто забуває). Кожному бажано визначити дві-три таких труднощі-ловушки на випадок, якщо схожі труднощі придумують інші учасники (щоб не повторюватися). Також кожен обов'язково повинен подумати і про те, як подолати ці труднощі. Головному гравцеві дається час для визначення декількох найбільш вірогідних труднощів на шляху до своєї мети, а також для підготовки відповіді, як саме він збирається їх долати.

Після цього по черзі кожен називає по одній труднощі-ловушці, а головний гравець відразу ж (без роздуму) повинен сказати, як можна цю трудність подолати. Гравець, що назвав дану трудність також повинен сказати, як можна її подолати.

Ведучий за допомогою групи визначає (за допомогою голосування або інших процедур), чий варіант подолання даної труднощі здається найбільш оптимальним. Переможцеві (головному гравцеві або представникові групи) дається приз – знак «плюс». Якщо до кінця гри у головного гравця опиниться більше плюсів, то означає, він зумів подолати основні труднощі (ловушки-капканчики) на шляху до своєї мети.

Далі гравці, включаючи головного героя, виділяють на своїх листочках основні труднощі на шляху до наміченої мети. Нагадуємо учасникам, що труднощі бувають не тільки зовнішніми, але і внутрішніми.

Кожен по черзі називає свою трудність. Якщо виявляється, що якась трудність є явно надуманою (наприклад, розмова з самим Господом Богом напередодні відповідального іспиту), то сама група повинна вирішити, обговорювати подібну трудність чи ні.

Відразу ж головний гравець говорить, як він збирається її подолати. Після нього про свій варіант подолання труднощі говорить гравець, що назвав цю трудність. Ведучий за допомогою останніх гравців визначає, чий варіант подолання труднощі виявився більш оптимальним, цікавим і реалістичним.

Нарешті, підводиться загальний підсумок (зумів головний герой подолати названі труднощі чи ні). При загальному підведенні підсумків можна також подивитися, чи зумів ще на підготовчому етапі головний гравець виділити ті труднощі (на своєму листочку), які вже в грі пропонували йому останні учасники.

В ході даної вправи можуть виникати цікаві дискусії, серед учасників часто з'являється бажання поділитися своїм життєвим досвідом і так далі

Епітафія

*Мета гри – підвищити у гравців готовність усвідомлено вибудовувати свої життєві і професійні перспективи. **Час проведення** – 25 хвилин.*

Учасники розсаджуються по колу і ведучий «загадковим голосом розповідає таку притчу:

Говорять, десь на Кавказі є старе кладовище, де на могильних плитах можна зустріти приблизно такі написи: «Сулейман Бабашидзе. Народився

в 1820 році, помер в 1858 році. Прожив 3 року», або «Нугзар Гапріндашвілі. Народився в 1840 році, помер в 1865 році. Прожив 120 років».

Далі ведучий питає у групи: «Що на Кавказі рахувати не вміють? Може, з сенсом робилися ці приписки на могильних плитах? А з яким сенсом? Сенс приписок в тому, що таким чином односельці оцінювали насиченість і загальну цінність життя кожної людини».

Інструкція

Зараз ми спільними зусиллями складемо розповідь про певну людину, яка у наш час (наприклад, в 1995 році) закінчила школу і почала жити далі, проживши рівно 75 років. Кожен повинен по черзі назвати важливу подію в житті даної людини – з цих-то подій і складеться його життя. Звертаю особливу увагу на те, що події можуть бути зовнішніми (вступив туди-то, попрацював там-то, зробив те-то), а можуть бути і внутрішніми, пов'язаними з глибокими роздумами і переживаннями (наприклад, деякі люди стали великими, рідко виходячи зі свого будинку). Бажано пропонувати події, відповідні реальності (без всяких зустрічей з інопланетянами та іншими веселими «героями-суперменами»).

У кінці гри кожен спробує оцінити, наскільки вдалося життя головному героєві, наскільки воно виявилось цікавим і цінним: кожен як би зробить приписку на могильній плиті нашого головного героя, скільки ж років він прожив не по паспорту, а по-справжньому.

Ведучий називає першу подію, наприклад: «Наш герой закінчив середню школу з двома трійками». Далі останні гравці по черзі називають свої події. Ведучий повинен простежити за тим, щоб ніхто не підказував і не заважав черговому учасникові. Якщо учасників гри небагато (всього 6-8 чоловік), доцільно пройтися по другому кругу, тобто дати кожному учасникові можливість назвати і другу подію.

Коли останній гравець називає свою подію, передбачається, що головний гравець вмирає в 75 років, згідно умови гри. Ведучий пропонує всім небагато подумати і по черзі, поки без яких-небудь коментарів, просто сказати, скільки років можна було б приписати на могильній плиті героя. Всі по черзі називають свої варіанти (років, прожитих марно).

Далі ведучий пропонує прокоментувати названі роки тим гравцям, які назвали найбільшу і найменшу кількість років для головного героя. Тут можлива невелика дискусія, в якій ведучому зовсім не обов'язково висловлювати свою точку зору (або хоч би почекати з цим, давши можливість висловитися учасникам). Досить часто, по нашому досвіду, багато гравців оцінюють долю першого героя не дуже високо, називаючи 20, 30, 45 і тому подібне років (а по паспорту – 75 років!). Нерідко група висловлює бажання «ще разок спробувати». Але часто і після другого програвання (навіть з декілька іншим героєм) виходить не дуже-то цікаво. Зазвичай при другому програванні група починає надмірно фантазувати, і багато потім самі заявляють, що «все це не схоже на правду – нісенітниця якась (або «морок якийсь»)). Таким чином, побудувати цікаве життя навіть в уяві виявляється зовсім непросто.

Завершити гру можна нагадуванням про те, що події бувають зовнішні і внутрішні (нерідко гра виходить нецікавою якраз тому, що називаються в основному зовнішні події, і життя виявляється схожим на біографію для відділу кадрів). Ведучий пропонує кожному по черзі назвати яку-небудь дійсно цікаву і гідну подію, яка могла б прикрасити будь-яке життя.

Трохи подумавши, учасники гри по черзі називають такі події. Завдання ведучого – не стільки критикувати (а багато хто по колишньому називає зовнішні події), скільки хвалити гравців, заохочуючи їх взагалі роздумувати про це.

Можна навіть запропонувати учасникам завдання додому: «Якщо у вас буде відповідний настрій, то тихо і спокійний подумайте, які події могли б прикрасити конкретно ваші майбутні життя».

Якщо дозволяє час, після завершення гри ведучий пропонує гравцям на окремих листочках записати 15-20 основних подій життя якогось уявного героя (хлопчика або дівчинки – визначає сам гравець), який також закінчив школу в даний час і прожив (по паспорту) 75 років. Внизу листочка потрібно просто написати, скільки ж цей герой прожив в психологічному сенсі. Досвід показує, що це додаткове завдання виконується більшістю гравців дуже серйозно і зацікавлено.

Порадник

Мета гри – одержання узагальнених представлень професійного майбутнього кожного з учасників на підставі групових рекомендацій, зроблених товаришами-однокласниками. *Час проведення* – від 15 до 25 хвилин.

Інструкція

1. Всі учасники виривають із зошитів чисті листочки.
2. Листочки кладуть вертикально і поділяють на три рівні стовпчики, тобто роблять бланк.
3. Кожен учасник записує на своєму бланку прізвища й імена всіх присутніх у класі (чи в групі) під диктування ведучого. Важливо, щоб усі присутні були записані в тому самому порядку у всіх учасників.
4. Усім учасникам дається таке завдання: напроти кожного прізвища (включаючи власне) написати найбільш придатні для даної людини професії і навчальні заклади, які можна було б порекомендувати. Бажано не пропускати нікого. Бажано також поставитися до цього завдання дуже серйозно і не писати дурості. На все це приділяється приблизно, 7-10 хв.
5. Ведучий збирає листочки і підводить підсумки. Береться перший листочок і зачитується перша за списком прізвище. Потім зачитується професія, що рекомендується, навчальний заклад. Після цього береться другий листочок, зачитується це ж прізвище і відповідні рекомендації і т.д. Після того як прочитані всі рекомендації для першого за списком учня, ведучий переходить до другого і потім до наступного.

При підведенні підсумків ведучий може порадити учням уважніше прислухатися до рад своїх товаришів, а щось, може бути, позначити для себе

в зошиті. По нашому досвіді, у середньому 5-7 чоловік звичайно дійсно щось для себе записують (правда, в основному це підлітки-дівчата).

На жаль, при проведенні цієї вправи можливі дурні жарти, коли хтось «рекомендує своїм товаришам «туалети чистити» тощо. Ведучий просто це не зачитує. Якщо все-таки виявиться, що хтось у класі попросить не зачитувати рекомендації своїх однокласників, зроблені для нього, то ведучий повинний спокійно задовольнити це прохання. Потрібно запропонувати цьому учаснику після уроку самому подивитися на поради, що дали йому товариші. Визнаємося, що в нас поки таких випадків не було, але вони цілком можливі.

Прізвище, ім'я та по-батькові учасників	Рекомендована професія	Рекомендований освітній заклад (або місце роботи) після закінчення школи
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Острів

Мета гри – ознайомити школярів з «не престижними» професіями. Але цілити-орієнтувати учнів на непривабливі професії – не ставиться прямо.

На класній дошці фіксуються основні ідеї учасників і відбиваються результати рішень групи.

Хід гри: Класу з'являється назва гри – «Острів» і зачитується загальна інструкція.

Представте, що ми всі чудом виявилися на закинутому в океані острові, десь у південних тропічних широтах. У нас залишилося деяке особисте майно: те, що було в кишнях, сумках. Коли нас врятують, невідомо. Як мінімум два місяці ми повинні прожити на даному острові.

Перед нами виступають дві основні задачі. Перша – вижити. Друга – залишитися при цьому цивілізованими людьми. За 40 хвилин ми повинні довести самим собі, що можна вирішити ці задачі.

Отже, ми сидимо на березі й обговорюємо, що нам робити далі. Я поки буду виконувати роль старшого. Але потім ви зможете собі вибрати іншого керівника.

Якщо ми зуміємо домовитися про основні шляхи рішення наших задач, а також про розподіл обов'язків, то зможемо вижити і зберегти свою гідність. Далі ведучий зображує на дошці загальний план острова. Важливо відзначити, що тут є джерело чистої прісної води, а також сказати, що на острові водяться дрібні звірки і птахи, у побережних водах є риба, ростуть якісь їстівні рослини. Але за умовою гри на острові немає печери, придатної для проживання. Немає також інших людей, інакше вся гра перетвориться в з'ясування відносин з ними.

Далі школярі пропонують, що їм необхідно зробити для виживання. Звичайно це - будівля житла, організація харчування, керівництво групою, полювання і рибальство, чергування, підтримка вогню і т.п. Усе це ведучий записує на дошці у виді переліку в першому стовпчику таблиці (див. додаток). Усі ці пропозиції обговорюються, і в результаті на дошці залишаються найбільш важливі напрямки роботи.

Після того як написаний перелік робіт, необхідних для виживання, загальними зусиллями визначається, скільки чоловік потрібно для кожної роботи. Ці підрахунки ведуться з урахуванням загальної кількості учасників гри разом з ведучим.

На дошці, напроти кожного напрямку робіт, записується необхідна кількість працівників. При цьому хто-небудь з учасників може сказати, що ті самі люди здатні одночасно виконувати різні роботи. Ведучий зауважує, що в особливих випадках це, природно, допускається, але важливо за конкретним гравцем закріпити визначений вид діяльності, щоб було видно, хто за що відповідає.

Бажано не затягувати перші етапи гри: проводити їхній динамічно. При цьому по ходу гри ведучий постійно нагадує учасникам, що вони повинні укластися в 40 хвилин (закінчити гру до чи дзвоника якогось установленого часу), інакше буде вважатися, що група не змогла вирішити поставлені задачі, а витратила всі сили на з'ясування відносин.

Далі ведучий пропонує підняти руки тим, хто хотів би виконувати ті чи інші види робіт. По черзі розглядається кожен вид. При цьому гравець може брати участь тільки в одному виді робіт.

На дошці поруч з необхідною кількістю працівників записується кількість бажаючих цю роботу виконувати. Як правило, тут виникає деяка невідповідність. Якраз воно і стає предметом для обговорення. Ведучий може зайняти визначену позицію: «Раз ви не в силах забезпечити необхідне число працівників по кожному напрямку робіт, те швидше за все, не зможете і вижити в умовах острова. Після цього ведучий задає подальший порядок гри. По кожному виді робіт утвориться група, що сідає за окремий стіл.

Протягом 3-5 хвилин обговорюється, яким образом виконати свою роботу, виходячи з реальних можливостей. Нагадаємо, що за умовою гри школярі виявилися на острові з усім своїм майном (у кишенях, у сумках і т.п.). Представники групи коротко розповідають усьому класу про те, як вони збираються будувати житло, готувати їжу, полювати, ловити рибу і т.п. Клас задає питання і потім вирішує, чи здатна дана група виконати свою роботу. Наприклад, у групи «організація харчування» можна поцікавитися, у чому вони збираються готувати їжу, у групи «бажання-рибальство – чим вони збираються ловити рибу і т.п.

Усе це ведучий відзначає на дошці (напроти кожного виду робіт оцінюється готовність кожної групи в балах).

Далі (для ускладнення гри) ведучий може заявити, що його вразила невідома тропічна хвороба і він уже не може керувати групою. Тому терміново потрібно вибрати нове керівництво. Також визначається, скільки

чоловік для цього потрібно. Учасники висувують кандидатів. Іноді група вибирає одного керівника з одним-двома помічниками (особливо якщо клас поступово стає некерованим). Обрані керівники займають місце ведучого, а ведучий сідає за останню парту. Етап зміни керівника повинний зайняти 2-3 хв.

Далі ведучий може заявити, що він у результаті хвороби поступово перетворився в «злого духу», що буде лагодити групі всякі перешкоди.

Наприклад, зненацька напустити хвороба на окремих (найбільш активних) учасників, за допомогою урагану зруйнувати деякі будівлі, робити різноманітні «злі чудеса» (скажемо, оголосити, що деякі риби мають душу і розумом, тому вживати їх у їжу – злочин) і т.п.

У якийсь момент ведучий натякає учасникам, що на острові може виникнути епідемія, тому що тропічна їжа незвична для європейців і весь острів уже покритий відходами, що просто нікуди подіти і які стають вогнищами серйозних інфекцій. Іншими словами, він спонукує учасників до будівництва туалету, про який вони часто забувають. Також можна натякнути групі на необхідність будівництва вигрібної ями для харчових відходів.

Якщо група вирішує спорудити такий важливий для цивілізованого життя об'єкт, то зробити це необхідно в стислий термін і за всіма правилами, тобто визначити, скільки потрібно для цього працівників і хто саме буде цим займатися. Важливо визначити, хто буде постійно підтримувати порядок у туалеті і взагалі розбиратися зі сміттям на території острова... Нерідко багато підлітків соромляться виконувати таку роботу, прагнучи займатися більш престижними справами, тому є ризик, що епідемія вразить більшість гравців.

Саме звертання до теми «туалету», «нечистот», «сміття» – це спроба подумати про шляхетність, про аристократизм, про справжню елітарність у найвищому сенсі цих слів. Буває так, що група із самого початку грає невдало (школярі багато сперечаються один з одним, мало добровольців на відповідальні роботи і т.п.). У цих випадках утручання ведучого в ролі «злого духу» може взагалі деморалізувати учасників, тому кількість і «якість» труднощів повинне бути розумним. Нарешті, за 3-5хв. до кінця заняття ведучий заявляє про припинення гри й організує її обговорення.

Обговорення гри: вчитель задає учасникам питання: «чи вдалося нам вижити?». Школярі повинні коротко обґрунтувати свої висновки. Ведучий може також висловити своя думка по цьому питанню.

Спляче місто

Мета гри: підвищення в учасників рівня усвідомлення особливостей трудової діяльності в найбільш престижній на даний момент сфері діяльності з урахуванням специфіки розвитку каїни.

План гри:

1. Загальна інструкція учасників гри.
2. Розподіл на команди.

3. Розподіл завдань для команд.
4. Розробка проектів учасниками гри.
5. Подання учасниками своїх програм, обговорення.
6. Аналіз гри.

Основні етапи гри:

1. Загальна інструкція: «У деякому місті (якщо гра проходиться в якомсь конкретному місті, то краще сказати: «приблизно в такому місті, як ваше...») деякі злі сили зачарували всіх жителів, перетворивши їх у млявих, майже сплячих істот. Щоб розбудити людей необхідно якось запалити в них іскру життя. Для цього необхідно запропонувати жителям прості й зрозумілі, але при цьому реалістичні програми *поліпшення* їхнього життя. За умовою гри, наш клас повинен протягом уроку розробити такі програми за напрямками: 1 – порядок і спокій у місті, зниження числа злочинів й правопорушень (юридичні аспекти); 2 – удосконалене керування містом (влада мера, керування); 3 – пожвавлення економічного життя, підвищення добробуту й зайнятості жителів (економіка в широкому змісті); 4 – щастя жителів, допомога в рішенні сімейних, особистісних проблем, допомога в пошуку сенсу життя (психологічні аспекти); 5 – здоров'я жителів, профілактика захворювань, рішення екологічних проблем (медицина); 6 – перетворення архітектури міста, естетичне його оформлення (дизайн). (Залежно від конкретної ситуації ведучий гри може змінити або доповнити перелік програм. Приміром, можна розглянути й такі програми як «поголовна комп'ютеризація жителів», «розвиток туристичного бізнесу», «розвиток торгівлі й сфери послуг», «наука й техніка» тощо. Важливо, щоб таких програм не виявилось занадто багато, хоча б не більше 5-7 штук, інакше гра стане занадто громіздкою). Зараз ми розіб'ємося на команди відповідно до перерахованих програм, спробуємо скласти такі програми й подивимося далі, що в нас вийде, тобто чи зможемо ми розбудити жителів міста. Але при цьому ми повинні виконати важливу умову: якщо хоча б одна із програм взагалі ніким не буде розроблятися, то сплячі жителі навіть слухати нас не захочуть, не те, щоб просинатися».

2. Ведучий коротко виписує на дошці назви програм (порядок, керування, економіка, щастя людей, здоров'я). Далі він пропонує підняти руки тим учасникам, які хотіли б попрацювати над першою програмою (порядок), і виписує кількість бажаючих на дошці. Після цього – бажаючих попрацювати над другою програмою й т.д. Коли виявиться, що для якоїсь програми бажаючих взагалі не знайдеться, то потрібно буде нагадати про те, що в цьому випадку гри не вийде.

3. Далі ведучий розсаджує всі команди за окремі столи й дає наступне завдання: «Протягом 10-15 хвилин кожна група повинна на листочку визначити основні справи для реалізації своєї програми. Спочатку можна виписати не 5, а більше таких справ, але потім у процесі групового обговорення необхідно залишити тільки 5 найважливіших напрямків роботи. При цьому всі виділені справи (напрямки роботи) обов'язково повинні бути реалістичними, тобто необхідно враховувати реальну ситуацію (приблизно

таку ж, як у вашому місті на даний момент...)). Після цього кожна група повинна буде визначити, хто з її учасників виступить від імені даної групи (представить розроблену програму) і відповідь на питання інших учасників гри».

4. Учасники приступають до роботи. Якийсь час ведучий не втручається в обговорення й лише відповідає на уточнюючі питання, а далі все частіше й частіше нагадує учасникам про стікаючий час і про те, що в кожній групі повинен бути обраний доповідач (або два доповідачі), які представили б свій проект програми.

5. Нарешті, доповідачі від кожної групи представляють свої програми й відповідають на питання. Щоб даний етап проходив цікавіше, ведучий також повинен бути готовий задавати питання у випадках, якщо учні раптом розгубляться й перестануть задавати свої питання до доповідачів. Тому ведучому попередньо варто заготовити невеликий перелік гострих питань для кожної групи. На даному етапі особливо важливо підтримувати високу динаміку обговорення.

6. При підведенні загального підсумку всі учасники самі повинні визначити, наскільки запропоновані програми минулого продумані, реалістичні, цікаві й наскільки вдалося зробити ці програми не суперечливими один одному... Якщо більшість програм задовольняють цим умовам, то можна сказати, що жителі міста якщо й не прокинуться остаточно, то хоча б відкриють очі й «потягнуться»...

7. Аналіз гри:

Учні проводять обговорення досить серйозно й зацікавлено. Приміром, багато програм часто виявлялися мало реалістичними через «проблеми з фінансуванням» або через «слабку підготовку кадрів»... Ефект даної гри може бути посилений, якщо по ходу обговорення знімати висловлення учасників на відеокамеру, а після закінчення ігрової процедури переглянути відеозапис. Використання відеоапаратури дозволяє учням подивитися на себе з боку, оцінити, наскільки вони добре усвідомили особливості професійної діяльності, наскільки вони взагалі переконливі й т.д. Нерідке використання відео змушує багатьох учасників діяти більш, хоча може виявитися й так, що хтось, навпаки, захоче покритися перед відеокамерою... При цьому треба бути готовим до того, що в перші хвилини перегляду відеозапису учні можуть навіть «подуркувати». Іноді так же рекомендується використати ці записи для повторного перегляду.

3.7. Технічні задачі

Мета: розвиток технічного, творчого, логічного та образного мислення, закріплення знань з певного розділу програми, формування та закріплення знань з теми, що вивчається.

Задача №1

Розрахуй, скільки коштуватиме вечеря для трьох осіб, якщо вони

споживатимуть: оладки з кабачків, чай з молоком, хліб з сиром.

продукти	кількість	Вартість однієї порції	Вартість вечері

Задача №2

Необхідно вив'язати для дівчинки 3 років сукню (фасон обирається самостійно). Розрахуйте кількість пряжі для в'язання спицями, щоб була економія грошей. Також розрахуйте приблизну вартість в'язаного спицями виробу та порівняйте її вартість з цінами у крамниці.

Задача №3

Для дитячого будинку «Пролісок» необхідно пошити:

- а) постільну білизну (кількість – 10 комплектів);
- б) фартушки для їдальні (15 комплектів);
- в) святкові сукні (15 комплектів);
- г) штори на вікна (5 штор).

Запропонуй: види тканин, з яких можна пошити ці вироби; зроби розрахунок кількості тканини (за кожним пунктом окремо) та розрахуй необхідну кількість коштів для виготовлення цих комплектів.

Задача №4

Склади план послідовності пошиття фартуха для українського національного костюму. Всього ти маєш 3 м тканини для плахти і 4 м тканини для сорочки і фартуха.

Задача № 5

На спідницю для старшої сестри треба використати тканини на 15% більше ніж на пряму спідницю для молодшої сестри. Визначте, скільки потрібно тканини шириною 140 см на обидві спідниці, якщо розмірні ознаки молодшої сестри:

$S_m = 34$ см;

$S_c = 46$ см;

$D_c = 55$ см.

Задача № 6

Для виготовлення 8 спідниць покрою «сонце» придбали на оптовому складі шовкову тканину. Вартість одного метра тканини на 25% дешевша ніж у звичайному магазині тканин. Скільки грошей було заощаджено, якщо один метр тканини у магазині коштує 12 гривень, ширина тканини 140 см, а спідниці пошиті за такими мірками:

$S_m = 36$ см;

$D_c = 50$ см.

Задача № 7

У ательє мод поступило замовлення на виготовлення плахт для українських національних костюмів. Шість плахт треба виготовити за

такими мірками:

$$C_m = 40 \text{ см};$$

$$C_c = 52 \text{ см};$$

$$D_c = 70 \text{ см},$$

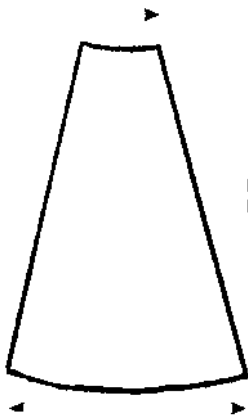
а всі інші на фігури, у яких:

$$C_m = 35 \text{ см};$$

$$C_c = 48 \text{ см};$$

$$D_c = 60 \text{ см}.$$

Скільки всього плахт можна пошити з 35 метрів тканини шириною 90 см?



Задача № 8

Скільки треба придбати велюру шириною 110 см, у щоб виготовити спідницю з шести клинів за викрійкою, наведеною на рисунку.

Чи зміниться кількість витраченої тканини, якщо цю спідницю пошити з гладкофарбованої шовкової тканини такої ж ширини? З метою закріплення навчального матеріалу після розв'язання задач проводять гру, яку організують у формі змагання між командами, що отримали «посилки».

Задача №9

З куска тканини можна пошити 20 наволочок, витрачаючи на кожну по 2 м тканини. Чи вистачить цього, щоб пошити 10 великих простирал, витрачаючи по 4 м тканини на кожне?

Задача №10

Ви зібралися зі своїми друзями в одноденний похід. На місці відпочинку всі виклали продукти з рюкзаків. Виявилося, що на 5 осіб є: 4 батони (нарізні), ковбаса копчена (500 г), шматок сала (200 г), 10 варених круто яєць, 15 зварених у «мундирі» картоплин, пучок кропу, 1 цибулина, по 5 свіжих помідорів та огірків. Які страви можна приготувати з цих продуктів на два прийоми? А яких продуктів бракувало б? Чому?

Задача №11

Під час проведення шкільного конкурсу «Найкраща у професії кухар» запропоновано такі продукти для приготування страв: хліб, масло, сир, яблука, горіхи, варені яйця, оселедець, зелень, горіхи. Які страви можуть приготувати учасниці конкурсу з даних продуктів? Які напої можна запропонувати до цих страв?

Задача №12

Скільки необхідно купити батонів, щоб приготувати 15 відкритих бутербродів (товщина хліба для відкритих бутербродів 1 см). Скільки це коштуватиме? (Вартість батону вказує вчитель).

Задача №13

До тебе на день народження прийдуть однокласники. Підбери

продукти для бутербродів та продумай, які види бутербродів будеш готувати. Які краще обрати напої (чай, кава, какао) до бутербродів. Скільки все це буде коштувати?

продукти	кількість	Вартість

3.8 Приказки та прислів'я до уроків обслуговуючої праці

Для вирішення виховних задач, формування духовно-моральних якостей особистості на уроках обслуговуючої праці можна використовувати приказки та прислів'я. Буває так, що наведені в даний момент вони врозумляють скоріше, точніше і ефективніше, ніж довге пояснення. Їх використання на уроках дозволяє виховувати в учнів повагу до праці, бережне відношення до свого і чужого часу, нетерпимість до лінощів, хвалькуватості, вчить пишатися засвоєними знаннями, надбаними трудовими навичками, привчає до взаємодопомоги і відповідальності.

Ці крилаті вислови сприяють розвитку в учнів мислення, вміння аналізувати, порівнювати, визначати і пояснювати поняття.

Необхідність володіти знаннями :

«За одно вченого двох невчених дають, та й то не беруть».

«Не навчаючись і лаптя не сплести».

«Наука і праця дивні всходи дають».

«Чим більше науки, тим розумніші руки».

Виховання поваги до праці і спонукання учнів до опанування трудовими навичками:

«З ремеслом не пропадеш».

«Розумні завжди згодяться».

«Всяка робота майстра хвалить».

«По заслугам і честь».

Працелюбність:

«Без діла жити – тільки небо коптити».

«Маленьке діло краще великого безділля».

«Чим важче діло, тим вище честь».

Відповідальне відношення до праці:

«Не кидай слова на вітер».

«Як сказано, так і зроблено».

«Хто робить на авось, у того хоч усе кинь».

«Не давши слова – кріпись, а давши – держись».

Зумів почати, зумій і закінчити».

«Великий говорун – поганий робітник».

«Кінець всьому ділу вінець».

«Закінчив діло – гуляй сміло».

Про шкodu поспіху в роботі:

«Швидко робити – все перероблювати».

«Поспішив - людей насмішив».
«Сім раз відмір – один раз відріж».
«Від поспіху мало не робили посміху».

Терплячість та наполегливість:

«Москва не одразу будувалась».
«Терплячись та труд усе перетруть».
«Не кажи – не можу, кажи – не хочу».

Про необхідність подолання труднощів і помилок:

«Дзвіну багато, а толку мало».
«Я – остання літера у букварі».
«Словами і туди, і сюди, а справою – нікуди».
«Не поспішай язиком – а поспішай справою».

Взаємодопомога і дружба:

«Де лад, там і скарб».
«Дружба міцніша кам'яних стін».
«Порада – добре, а справа – краще».
«Розумний співрозмовник – половина дороги».

Прислів'я та приказки про працю

Усякий труд почесний.
Діло майстра величає.
Добрий початок – половина діла.
Чим більше науки – тим розумніші руки.
Без охоти немає роботи.
Кожна робота легка, коли охоче її робити.
Не журись та за діло берись.
За будь-яке діло берись уміло.
Маленька праця краща за велике безділля.
Добра праця ніколи не пропаде.
Щоб мати, треба працювати.
Хто трудиться, той не журиться.
Без труди нема плода.
При роботі швидко час минає.
Робота сама за себе скаже.
У вмілого руки не болять.
Не мудруй багато, а працею завзято.
Де хотіння – там уміння.
З праці – радість, з безділля – смуток.
Сказано – зроблено.
Чого навчишся, те ніколи не пропаде.
Мудрим ніхто не народився, а навчився.
Не почавши – не закінчиш.
Взявся за діло – доведи до кінця.
Кінець діло хвалить.
«Нехай» – поганий чоловік.

Без роботи день роком стає.
Бджола мала, а й та працює.
Хто добре працює, тому і щастить.
Більше роби та менше говори.
Краще добре робити, ніж гарно говорити.
Люби труд змалу, слухатимеш увесь вік похвалу.
Не відкладай на завтра, що нині мушиш зробити.
Не хитруй, не мудруй, а чесно працюй.
Кому робота служить, той ні про що не тужить.
Невмілій швачці і голка з ниткою заважають.

3.9. Валеологічні паузи на уроках обслуговуючої праці

Мета: формування здорового способу життя, зняття втоми, напруження, переключення і концентрація уваги, розслаблення, сприйняття наступного матеріалу, запропонованого вчителем на уроці по-новому.

Раз! Два! Всі присіли,
Потім вгору підлетіли.
Три! Чотири! Нахилились,
Із струмочка гарно вмились.
П'ять! Шість! Всі веселі
І за парти дружно сіли.
Трава низенька – низенька.
Дерева високі – високі.
Вітер дерева колише, гойдає.
Птахи летять, відлітають,
А діти тихенько за парти сідають.

Встало вранці ясне сонце.
Зазирає у віконце.
Ми до нього потяглися,
За промінчики взялися.
Будемо дружно присідати –
Сонечко розвеселяти.
Чітко руки піднімаємо,
Пальці вгорі розтискаємо.
Руки вже за головою.
То ж дивись перед собою.
Виправляємо хребет,
Лікті зводимо вперед.

Йшли ведмедики малі,
Нахилялись до землі.
Потім встали, лапи – в боки

І зробили три підскоки.
Потім розминали плечі,
Рівні спинки у малечі.
Свої крильця розминали,
Головою покрутили,
Змах – і в небо полетіли.
Руки вгору, опустили
І за парти сіли.

Комплекс вправ для очей

Вправи виконуються сидячи.

1. Міцно стулити повіки на 3-5 секунд, а потім на 3-5 секунд відкрити очі (6-8 разів).



2. 1-2 хвилини швидко кліпати очима.



3. Закрити очі та обережно масажувати повіки коловими рухами пальців у напрямку від носа, а потім у зворотному напрямку.



4. Обережно надавлювати трьома пальцями на закриті повіки 1-2 секунди (3-4 рази).



5. Дивитися удалечінь 2-3 секунди, потім подивитися на кінчик носа 3-5 секунд (6-8 разів).



Комплекс гімнастичних вправ для рук

«Потягусі»

1. Зчепити пальці в замок.
2. Розгорнути руки і витягнути їх уперед.

3. Розслабити руки.



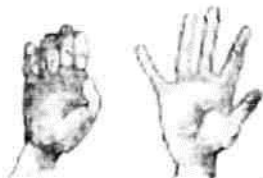
«Розминка»

1. Пальцями однієї руки по черзі розминати ділянки між пальцями другої.
2. Те саме зробити з другою рук



«Кицька»

1. Різко зігнути напружені пальці, як розлючена кицька, яка випускає кігті і шипить: «Ш-ш-ш!».
2. Плавно розпрямити пальці і задоволено промуркотіти: «Мур-р!»



«Рахівничка»

1. Руки перед собою, пальці напружені.
2. По черзі згинати пальці, починаючи з великого, і раз два, три...
3. Розгинати і рахувати у зворотному порядку.
4. Те саме зробити, починаючи з мізинця.
5. Розслабити руки.



«Тюльпан»



1. Зімкнути долоні у формі бут
2. Повільно розправляти напружені пальці.
3. Закінчити різким розкриттям «пелюсток тюльпана» і розслабити руки.

«Птах»

1. Скласти кисті рук разом зворотним боком.
2. Повільними плавними рухами махати розслабленими руками, як птах крилами.



«Віяло»

1. Зігнути руки в ліктях перед собою. Кисті рук розслаблені.
2. Обмахуватися руками широкими рухами, як віялом.



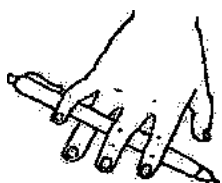
«Орел»

1. Розвести розслаблені руки в сторони.
3. Помахати вгору-вниз широкими плавними рухами, імітуючи політ орла.

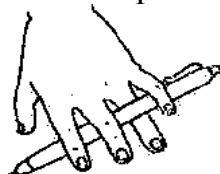


«Гімнастика з предметами»

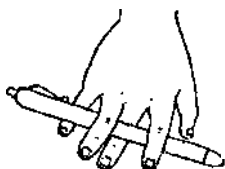
■ Діти кладуть ручку на середину підмізинного пальця правої руки. Кисть повернена долонею вниз. Вказівний, середній пальці і мізинець — зверху ручки. Починають її погойдувати, імітуючи рух крил літака. Потім те ж саме проробляють лівою рукою. Повторюють вправу кілька разів.



Олівець ми затискаєм,
Відігнувся пальчик наш.
У політ він вирушає —
Він тепер пілот у нас.



■ Діти кладуть ручку на середину середнього пальця і мізинця правої руки. Кисть повернута долонею вниз. Вказівний і підмізинний пальці — зверху ручки. Починають її погойдувати, імітуючи рух крил літака. Потім те ж саме проробляють лівою рукою. Повторюють вправу кілька разів.

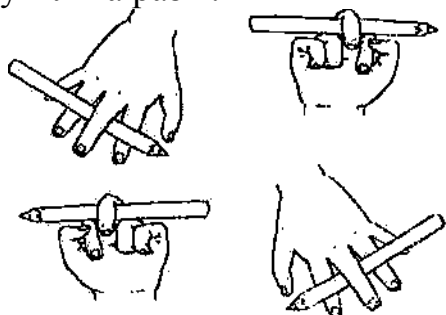


Мурашки спину гнули —
Соломинку в двір тягнули.
Брати зводять новий дім —
Зимувати будуть в нім.



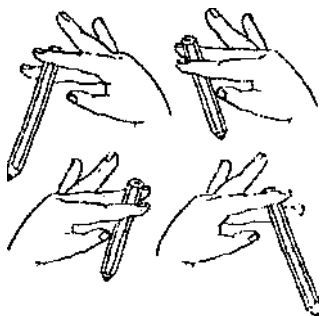
■ Діти кладуть олівець під середину середнього пальця правої руки. Кисть повернута долонею вниз.

Вказівний, підмізний палець і мізинець — знизу олівця. Намагаються стиснути кулак. Потім те ж саме проробляють лівою рукою. Повторюють вправу кілька разів.



Ручку пальчиком візьмем
Потім кулачок стиснем.
Тільки щось зовсім ніяк
Не стискається кулак.

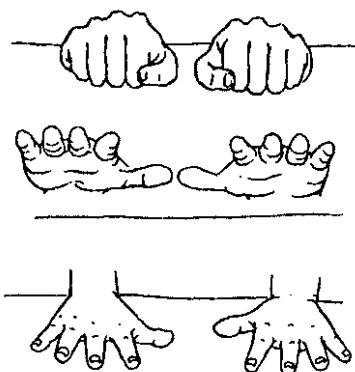
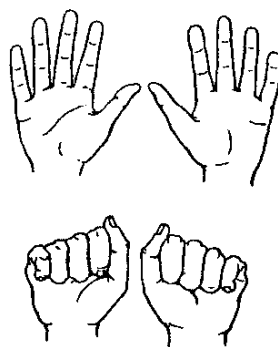
- Діти затискають олівець вказівним і середнім пальцями правої руки. Починають його погойдувати, імітуючи рух маятника. Потім те ж саме проробляють лівою рукою. Повторюють вправу кілька разів.



Хто ходить в гості рано,
Той чинить дуже мудро,
Та-рам-та-рам.

«Стискання-розтискання кулачків»

- Діти витягають руки вперед, стискають і розтискають кулачки. Повторюють вправу кілька разів.

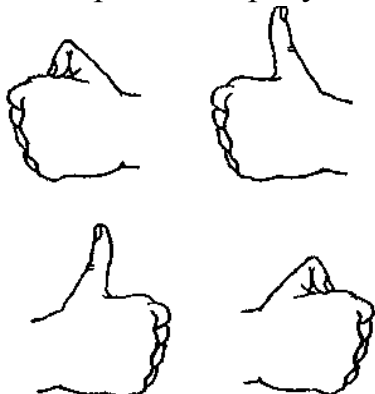


- Діти стискають руки в кулачки і кладуть їх на парту пальцями вниз. Різко розпрямляють пальці (рука ніби підстрибує над партою) і кладуть долоні на парту. Потім відразу різко стискають кулачки і знову кладуть їх на парту.

Двоє дружних жабенят
Що хвилинки не сидять.
Дві подружки скачуть вправно,
Бризки — вліво, бризки — вправо.

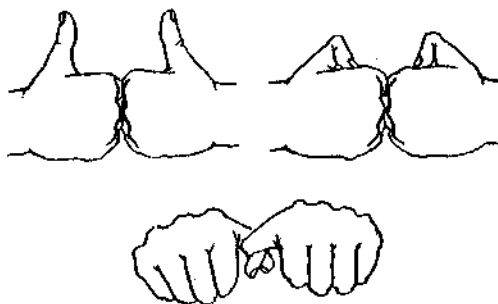
«Згинання розгинання пальців»

■ Діти стискають праву руку в кулачок, витягають великий палець догори, згинають його і розгинають. Потім те ж саме проробляють лівою рукою. Повторюють вправу кілька разів.



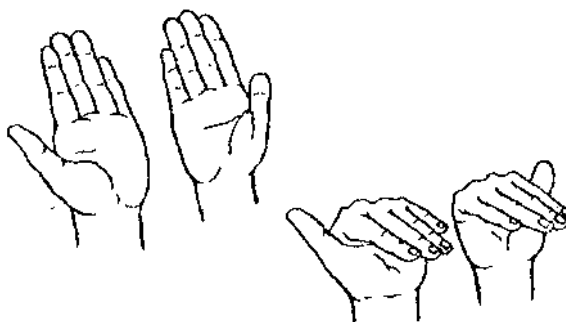
Палець дуже дивувався,
Чому головним назвався?
Ми розкажемо йому:
Він великий — ось чому.

■ Діти стискають руки в кулачки, зближують їх і розташовують перед грудьми. Потім витягають догори великим пальцем починають їх згинати і розгинати. Потім діти закручують великі пальці один з одним.



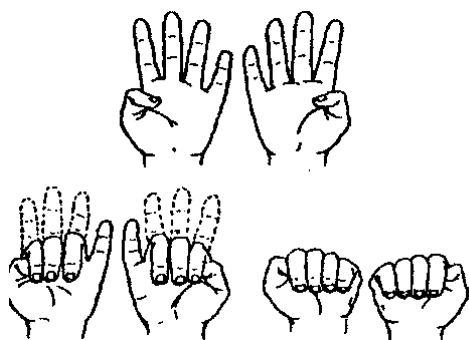
«Згинання розгинання пальців разом і по черзі»

■ Діти згинають руки в ліктях, тримають кисті рук перед обличчям, згинають і розгинають пальці одночасно, не стискаючи їх у кулачки.



Хто із пальців найспритніший?
Ручку хто трима міцше?
Пальці дружно відштовхнулись
Всі голівками кивнули.

■ Діти згинають руки в ліктях, тримають кисті рук перед обличчям, згинають і розгинають пальці по черзі, починаючи з великого пальця правої руки. Повторюють кілька разів.



Хто там рветься до роботи?
Кожен палець прагне бою
І киває головою.

3.10. Рефлексія

Мета – перевірити рівень засвоєння учнями нових знань на уроці; закріплення нових знань, на їх основі формування вмінь та навичок; психологічне розвантаження, розслаблення; переключення уваги з одного виду діяльності на інший, підведення підсумків всього уроку та роботи учнів на уроці.

Рефлексія (від лат. *reflexio* – повернення, відображення) – форма теоретичної діяльності людини, спрямована на осмислення власних дій і вчинків. Засновані на рефлексії самоаналіз та самооцінка забезпечують контроль, еталон, взірець, який виступає як критеріальна основа оцінної діяльності. У педагогічній літературі виділяють такі види самооцінки, як:

- «критична» – на основі попереднього аналізу моїх можливостей;
- «професійна» – у ході реалізації діяльності на основі самоконтролю;
- «ретроспективна» – на завершальному етапі діяльності.

«Слухаємо себе»

Учням пропонується зручно влаштуватися і заплющити очі, «зазирнути» в середину себе і побачити свій настрій. Коли діти його «побачили», відкривають очі. Їм пропонується уважно роздивитися малюнки, на яких зображені певні емоції (настрої) і визначити, який саме настрій у них.

Діти малюють свій настрій.



Радість



Сум



Спокій



злість



страх



здивування

Потім їм дається завдання: поділити сторінку у робочому зошиті навпіл і намалювати в одній колонці ті емоції, які їм подобаються, а в другій ті, що не подобаються.

«Поділися хорошим настроєм»

Якщо у когось з дітей настрої погані, інші «дарують» йому частку свого хорошого настрою: тримаючи долоні відкритими, говорять щось приємне.

Наприкінці вправи проводиться обговорення:

- 1) чи приємно було «дарувати»;
- 2) чи приємно було отримувати «дарунки»;
- 3) чи покращився настрої, і завдяки яким саме побажанням.

«Посмішка по колу»

Діти, взявшись за руки, посміхаються по черзі один одному.

Діляться враженням від заняття: що сподобалося, що було нового.

Учням пропонується намалювати свій настрої.

«Капелюх»

Учням пропонується роздивитися ще декілька зображень емоцій людини. Намалювати ті, які подобаються.



Радісний

оскаженілий

щасливий

винний

сумний

сором'язливий

Після того, як діти намалювали, їм пропонується ситуація: пан А забув випадково свого капелюха на кріслі, а пан В, не помітивши капелюха, сів у крісло. Ситуація програється у парах. Кожному учневі видається картка з зображенням певної емоції, з якою він має зіграти цю роль. Наприклад, А – «оскаженілий», В – «винний». Після цього дітям пропонується вирішити цю ситуацію, коли А і В – «радісний» і «щасливий». Таким чином описуються й емоції від уроку трудового навчання.

«Перелякана Миша і сміливий Ведмідь»

Для цієї вправи потрібні дві іграшки – миша і ведмедик. У грі по черзі беруть участь усі діти. Один – Миша, каже, чого не зміг засвоїти на уроці (наприклад, не встиг, прослухав, складний матеріал для засвоєння тощо), інший – Ведмідь, пропонує свою допомогу і каже, що слід зробити, щоб подолати те, чого Миша не змогла засвоїти.

«Загадкові літери»

В М С К. Учням пропонується придумати речення так, щоб перше слово у ньому починалося на літеру В, наступне – на М; на С; на К і відображало їх враження від роботи на уроці.

«Чудодійні фігури»

Дітям пропонується намалювати шість різних чоловічків, використовуючи лише такі фігури.



Намальовані чоловічки повинні відображати настрої та враження від уроку.

«Перетворіть у зображення»

Школярам пропонується кожний малюнок перетворити на зображення.

Наприклад



Кожне зображення повинно відповідати етапам проведеного уроку.

«Що б запитали?»

Учням пропонується придумати запитання до: зірки на небі, до авторучки; до когось/чогось; кому/чому вони самі хотіли задати запитання.

Придумані запитання повинні відповідати результатам роботи учнів на уроці.

«Дзеркало»

Учні стають в пари. Необхідно за допомогою рухів відобразити те, чому учні навчилися протягом уроку. Один – ініціатор рухів, другий їх повторює; потім міняються ролями.

«Скульптура»

Учні працюють в парах. Один – «митець», другий – «глина». Завданням є створення композицій: «полководець – переможець», «відомий вчений/лікар/льотчик/балерина/співачка»; «я і друг/подруга». Завдання: зобразити результати роботи на уроці та враження від проведеного уроку.

«Повторюємо з контролем»

Учні складають серію контрольних запитань до вивченого на уроці матеріалу.

Потім одні учні задають питання, інші – за викликом вчителя або учня, який задав питання – відповідають на них. Необхідно, щоб система питань обов'язково охоплювала весь навчальний матеріал, що розглядався на уроці.

Варіант: учні працюють парами, відповідаючи на питання одне одного.

«Свої приклади»

Учні готують свої приклади до нового матеріалу. Можливо також складання своїх задач, висунення ідей по застосуванню вивченого матеріалу.

«Опитування-підсумок»

Наприкінці уроку учитель ставить питання, що змушують до рефлексування уроку.

Наприклад, що на уроці було головним? Що було цікавого? (Слід розрізняти головне і цікаве). Що нового сьогодні дізналися? Чому навчилися?

На одне й те саме питання можуть відповідати декілька учнів. Можливо думки не співпадатимуть. Важливо: учитель не повинен наполягати «адміністративним тиском», щоб головним визначили саме те, що вважає головним він. Інша справа – він може нарівні з дітьми висловити свою думку.

«Мозковий штурм»

Після вивчення матеріалу вчитель ставить питання: спробуйте удосконалити конструкцію швейної машини, праски тощо. Запропонуйте моделі одягу без ниток та клею.

Дана гра сприяє активізації учнів при підведенні підсумків уроку та закріпленні набутих знань, формуванні вмінь та навичок.

«Кажі мені – так чи ні»

Ця гра дозволяє ставити учнів в активну позицію. «Так чи ні» навчає:

- Складати розрізнені факти в єдину картину;
- Систематизувати інформацію;
- Слухати і чути інформацію.

Наприклад: вчителем загадана річ, будову якої вивчали на уроці (побутова швейна машина). Учні можуть ставити такі питання.

Це пристрій для виготовлення їжі? (Ні).

Це річ сільського побуту? (І так і ні).

Це інструмент для обробки чогось? (І так і ні).

Пряме призначення предмета – пошиття? (Так).

«Світлофор»

«Світлофор» – це лише довга смужка картону, з одного боку червона, із другого – зелена. При опитуванні учні підіймають «світлофор» червоним або зеленим боком до вчителя, сигналізуючи про свою готовність відповідати.

«Конкурс шпаргалок»

Учасники мають якісно, швидко, стисло, точно й розбірливо записати найважливішу інформацію на невеличкому аркуші. Перемагає той, кому вдасться, дотримуючись усіх вимог, «запротоколювати» найбільшу кількість тексту.

«Оцінка сподівань»

Учень перед уроком здає вчителю картку, на якій проставлене прізвище та ім'я учня й оцінка його готовності та сподівань. Наприкінці уроку учень здає учителю таку саму картку, в якій він проставляє оцінку задоволеності уроком.

«Моя правда»

Важливо добиватися від учня не лише правильних суджень, але насамперед почути, як саме він отримав відповідь, розв'язання, створив продукт і навіщо він це робив.

«Зустріч з інопланетянами»

Ігрова ситуація, в якій дітям пропонується з'ясувати наміри прибульців та що їх цікавить на уроці. Потім ситуація програється вдруге, коли «інопланетяни» і «земляни» міняються ролями.

Обговорення: 1) що було зроблено добре? 2) які були недоліки? До чого вони призвели або могли призвести? 3) чому навчилися на уроці?

Питання самоконтролю

1. Чи можна ототожнювати кросворди та технологічні задачі? Відповідь обґрунтуйте.
2. Підберіть кросворди для розвитку: а) зорової пам'яті; б) естетичного смаку; в) набутих знань.
3. Поясніть різницю між змістом карток-завдань та опитувальниками.
4. Виконайте підбір опитувальників для різних етапів уроку: а) актуалізація опорних знань; б) викладення нового матеріалу; в) закріплення викладеного матеріалу.
5. Яка мета застосування ребусів на уроках обслуговуючої праці?
6. Обґрунтуйте розподіл сюжетно-рольових ігор згідно програми «Трудове навчання».
7. Охарактеризуйте особливості проведення профорієнтаційних ігор на уроках обслуговуючої праці.
8. З якою метою на уроці обслуговуючої праці застосовуються технічні задачі?
9. Пригадайте приказки та прислів'я стосовно праці та працелюбності людини.
10. При якому виді діяльності доцільно вводити валеологічні паузи на уроках обслуговуючої праці?
11. Дайте визначення поняття «рефлексія».
12. В якій частині уроку застосовуються ігри з рефлексії?

ПІСЛЯМОВА

Останнім часом увага не тільки теоретиків, але й педагогів-практиків приваблює ігрове навчання в різноманітних типах освітніх установ, це обумовлено складним процесом перебудови економічних відносин, потребою використання сучасних технологій у виробництві з метою підвищення його ефективності. Вільне входження суб'єкта в реальне життя в умовах ринкових відносин стало складнішим, а тому сьогодні, тим більше в майбутньому, економічній освіті надається важлива увага.

У педагогічній літературі гра розглядається як імітація діяльності в штучно створених ситуаціях, моделюючих навчально-виховний процес, забезпечуючи виробітку і закріплення вмінь та навичок школярів. Ігрова діяльність, активна участь в ній учнів дозволяє за допомогою гри і імітації добитися значних змін в саморегуляції навчальних дій та комунікації, закріпленні позитивної мотивації до навчання, формуванні комунікативної культури, розвитку творчих здібностей.

Ігрове навчання – це прекрасна можливість для активної взаємодії учнів та їх самореалізації. Задача полягає в тому, щоб знайти оптимальні варіанти моделі ігрової взаємодії. Ця модель являється механізмом самоорганізації і самонавчання учнів. Ігрова діяльність – це важлива форма, в якій йдуть «могутні процеси, самонавчання, самоперевірки, самовизначення, самовираження, самоствердження і само реабілітації». Ігрове навчання дозволяє придати навчально-пізнавальній діяльності учнів імпульс творчості, забезпечити самозанурення в творчий процес, активізацію навчальних дій. У ході реалізації гри завжди виникає взаємодія сторін, приймаючих участь. своє. Ігровий підхід – це методологічна спрямованість в педагогічній діяльності, що д

Грати – значить вступати в контакт з іншими. Контакти реалізують через діалог між учасниками гри, що створює умови для творчого їх самовираження. Гра в навчальному процесі забезпечує учням свободу дій, навіть в наслідувальні дії вона вносить щось своє, дає змогу через систему взаємопов'язаних понять імітації та гри, принципів і способів імітаційно-ігрових дій забезпечувати процес становлення особистості, самоствердження і саморозвитку особистості.

Бажаємо успіху!

ЛІТЕРАТУРА

1. Азаров Ю.П. Игра и труд / Ю.П. Азаров. – М. : Знание, 1973. – 93 с.
2. Архипенко Ф. Игра в учебной деятельности младшего школьника / Ф. Архипенко // Начальная школа. – 1989. – №1. – С 4–6.
3. Базанова Т.А. Урок в форме игры-соревнования / Т.А. Базанова // Школа и производство. – 1999. – №3. – С. 56–57.
4. Балаев А.А. Активные методы обучения / А.А. Балаев. – М. : Профиздат, 1986. – 95 с.
5. Белан П.И. Деловая игра «Защита проекта» / П.И. Белан // Школа и производство. – 1990. – №3. – С. 64–66.
6. Бондаренко Т. Роль гри у формуванні навчальної діяльності / Т. Бондаренко // Початкова освіта. – 2007. – №42. – С. 22–25.
7. Бордовская Н.В. Педагогика: учебник для вузов / Н.В. Бордовская, А.А. Реан. – СПб. : Питер, 2001. – 304 с.
8. Брижатенко О. Можливості імітаційно-дидактичної гри у формуванні пізнавальної активності старшокласників / Ольга Брижатенко // Шлях освіти. – 2006. – №4. – С. 34–37.
9. Булигіна О.Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального, морального розвитку молодших школярів / О.Д. Буригіна // Початкове навчання та виховання. – 2009. – № 19–21. – С. 2–22.
10. Бутрім В. Інтерактивні дидактичні ігри в початковій школі / Валентина Бутрім. – К. : Шк. світ, 2007. – 112 с.
11. Бутрім В. Сюжетно-рольові ігри на уроках навчання грамоти / В. Бутрім // Початкова освіта. – 2001. – № 37. – С. 10.
12. Вікова та педагогічна психологія / О.В. Скрипченко, Л.В. Волинська [та ін.]: за ред. О.В. Скрипченко. – К. : Просвіта, 2001. – 416 с.
13. Вовковинський М. Кросворди (7 клас) / М. Вовковинський // Трудова підготовка в закладах освіти. – 1998. – №2. – С. 25–28.
14. Вовковинський М. Кросворди з трудового навчання (для учнів 6 класу) / М. Вовковинський // Трудова підготовка в закладах освіти. – 1997. – №4. – С. 21–23.
15. Волканова В. Сучасні технології навчання / В. Волканова // Управління школою. – 2008. – № 8–9. – С. 28–60.
16. Волкова Н.П. Педагогіка: [посібник для студентів вищих навчальних закладів] / Н.П. Волкова. – К. : Видавничий центр «Академія», 2001. – 576с.
17. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання / Світлана Воробйова // Рідна школа. – 2002. – №10. – С. 46–48.
18. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62–76.
19. Гершунський Б.С. Формування культури спілкування в учнів загальноосвітніх закладів / Борис Сергійович Гершунський. – К. : Освіта,

1999. – 323 с.

20. Гессен С.И. Основы педагогики. Введение в прикладную философию / С.И. Гессен. – М. : «Школа-Пресс», 1995. – 448 с.

21. Гін А.О. Прийоми педагогічної техніки / А.О. Гін. – Х. : Веста: Видавництво «Ранок», 2007. – 176 с.

22. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.

23. Гражевська Н. Рольова гра «Суб'єкти підприємницького процесу» / Н. Гражевська // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2000. – №2. – С. 2–5.

24. Гриньова М.В. Гра як засіб удосконалення саморегуляції навчальних дій / М.В. Гриньова // Початкова школа. – 1990. – №4. – С. 19–22.

25. Грицюк Л.К. Ігри та розваги у навчально-виховному процесі з учнями / Л.К. Грицюк, Л.А. Завацька, О.С. Семенов. – Луцьк : Ред.-вид. відд. Волин. держ. ун-ту ім. Лесі Українки, 1998. – 148 с.

26. Гуревич Р.С. Кроссворды по трудовому обучению / Р.С. Гуревич // Школа и производство. – 1989. – №9. – С. 75–77.

27. Державна національна програма «Освіта» : Україна ХХІ століття. – К. : Радуга, 1994. – 62 с.

28. Дидактична гра // Форми навчання в школі: [кн. для вчителя] / Ю.І. Мальований, В.Є. Римаренко, Л.П. Вороніна. / за ред. Ю.І. Мальованого. – К. : Освіта, 1992. – С. 89–104.

29. Дидактичні ігри на уроках математики. 5-6 класи / уклад. І.С. Маркова. – Х. : Вид. група «Основа», 2006. – 128 с.

30. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа. – 1997. – №9. – С. 18–20.

31. Добровольська Л. Розвиток пам'яті та уяви: ігри для дитини / Л. Добровольська // Початкова освіта. – 1999. – №11 (березень).

32. Дон О. Дидактичні ігри / О. Дон // Шкільний світ. – 2001. – №35 (вересень).

33. Ермолаева С.А. Игра в трудовом обучении / С.А. Ермолаева // Школа и производство. – 1992. – №1. – С. 19.

34. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – №4. – С. 63–64.

35. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – №1. – С. 26–28.

36. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение / Р.И. Жуковская. – М. : Педагогика, 1975. – 111 с.

37. Закон України «Про освіту». – К. : Генеза, 1996. – 36 с.

38. Зозуля О.П. Навчальна гра як засіб формування відповідального ставлення учнів до навчання / О.П. Зозуля // Педагогіка вищої та середньої школи: Збірник наукових праць. – Кривий Ріг : КДПУ, 2002. – Вип. 4. – С. 254–260.

- 39.Ильюк М.И. Роль деловой игры в формировании профориентационных знаний / М.И. Ильюк // Школа и производство. – 1990. – №1. – С. 20–21.
- 40.Ігри для інтенсивного навчання (Навчальні ігри, ігри-тести, ділові тренінги) // Позакласний час . – 2002. – №4. – С. 49–64.
- 41.Інноваційні педагогічні технології у трудовому навчанні: [навчально-методичний посібник (пробне видання)] / за заг. ред. О.М. Коберника, Г.В. Терещука. – Тернопіль-Умань, 2007. – 208 с.
42. Інтерактивні технології на уроках трудового навчання: Методично-практичний посібник / Упорядник В.Г. Чемшит. – Полтава : ПОІППО, 2007. – 120 с.
- 43.Кабанова Л.В. Ігри на уроках – засіб підвищення якості навчання / Л.В. Кабанова // Початкова школа. – 1987. – № 11. – С. 16–19.
- 44.Кабанова Л.В. Учебные игры как средство повышения эффективности уроков / Л.В. Кабанова // Начальная школа. – 1992. – №1. – С. 6–10.
- 45.Капська А.Й. Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / А.Й Капська // Рідна школа. – 1991. – №10. – С. 71–73.
- 46.Кашуба Л.І. Навчання через гру: методичні рекомендації / Л.І. Кашуба. – Тернопіль : Мальва-ОСО, 2007. – 52 с.
- 47.Ковшар О.В. Упровадження ігрових технологій у практику сучасної школи як засобу підвищення пізнавальної активності учнів / О.В. Ковшар // Педагогіка вищої та середньої школи: [збірник наукових праць] / гол. Ред. В.К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2006. – Вип. 15. – С. 258–264.
- 48.Кондрашова Л.В. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: [учебное пособие] / Л.В. Кондрашова, М.Г. Виевская, Л.А. Савченко – Кривой Рог : КГПУ, 2001. – 194 с.
- 49.Короткий термінологічний словник з педагогіки / уклад. О.А. Пермяков, В.В. Морозов. – Кривий Ріг : КДПУ, 2007. – 119 с.
- 50.Кравченко Т. Використання інтерактивних методик на уроках трудового навчання / Т. Кравченко, О. Коберник // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2003. – №2. – С. 28–31., – 2003. – № 3. – С. 9–12.
- 51.Кудикіна Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності / Надія Кудикіна // Шлях освіти. – 2003. – №1. – С. 46–49.
- 52.Кудикіна Н. Ігрова діяльність у початковій освіті / Надія Кудикіна // Відкритий урок. – 2006. – №5–6. – С. 27–50.
- 53.Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри / Надія Кудикіна // Відкритий урок. – 2006. – № 5–6. – С. 32–36.
- 54.Кузьменко В.В. Вплив ігрової діяльності на розвиток особистості учнів / В.В. Кузьменко, Т.А. Храпко // Нові технології навчання. – 2009. – Вип. 56. – С. 64–68.
- 55.Куликова Т.А. Деловые игры в курсе «Основы производства. Выбор профессии» / Т.А. Куликова // Школа и производство. – 1991. – №2. – С. 74–75.

- 56.Ляшенко О.А. Роль гри в системі розвивального навчання / О.А. Ляшенко // Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Випуск 7. – Херсон : Айлант, 1999. – С. 141–146.
- 57.Макаренко А.С. Гра /А.С. Макаренко // Твори в 7 т. – К.: Радянська школа. – 1954. – Т.4. – С. 366-376.
- 58.Макарова Н.Н. Коммуникативная игра в младших классах / Н.Н. Макаров // Начальная школа. – 2007. – №7. – С. 38–39.
- 59.Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості (історичний аналіз) / Ірина Мамчур // Рідна школа. – 2003. – №6. – 61–63.
- 60.Мандель Б.Р. Интеллектуальная игра как компонент образовательной практики: моделирование развития профессионально значимых качеств специалиста / Б.Р. Мандель. // Педагогические технологии. – 2007. – №1. – С. 23–37.
- 61.Мандель Б.Р. Сложные игры: принципы и способы построения / Б.Р. Мандель // Школьные технологии. – №1. – 2006. – С. 112–117.
- 62.Марголина М.И. Профориентационная ролевая игра «Лабиринт» / М.И. Марголина // Школа и производство. – 1989. – №8. – С. 16–19.
- 63.Марголина М.И. Ролевая профориентационная игра «Оптимист» и «Скептик» / М.И. Марголина // Школа и производство. – 1990. – №4. – С. 18.
- 64.Марченко О. Сценарій конкурсу «Захист професій» (для учнів 9 класу) / О. Марченко // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2000. – №2. – С.19–21.
- 65.Махмутова Х.И. Учебное лото / Х.И. Махмутов // Школа и производство. – 1999. – №3. – С. 60.
- 66.Менте М. ван Эффективный тренинг с помощью ролевых игр / Мори ван Ментс. – СПб. : Питер, 2001. – 208 с.
- 67.Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня: [пособие для учителя] / Е.М. Минский. – М. : Просвещение, 1983. – 192 с.
- 68.Мойсеюк Н.Є. Педагогіка: [навчальний посібник] / Н.Є. Мойсеюк. – К. : ВАТ «КДНК», 2001. – 608 с.
- 69.Муратов С.О. Психологія педагогічної комунікації: Теоретико-методологічний аналіз: [монографія] / С.О. Муратов. – К. – Рівне : Ліста-м, 2003. – 176 с.
- 70.Національна доктрина розвитку освіти України у ХХІ столітті // Освіта. – 24–31 жовтня 2001р. – С. 2–4.
- 71.Образцова Т.Н. Психологические игры для детей / Т.Н. Образцова. – М. : ООО «Этрол», ООО «ИКТЦ Лада», 2005. – 192 с.
- 72.Організація та методика ігрової діяльності: [методичні вказівки до вивчення курсу для студентів факультетів культурології] / укл. Л.Г. Тишевська. – Х. : ХДІК, 1998. – 11 с.
- 73.Осадчук Р.І. Дидактичні ігри в навчальному процесі школи: [схеми ігор] / Р.І. Осадчук // Педагогіка і психологія. – 1996. – №4. – С. 102–110.
- 74.Осипова И.В. Подготовка студентов профессионально-педагогического вуза к дидактическому творчеству / И.В. Осипова: Дис. ... канд. пед. наук. – Екатеринбург, 1997. – 231 с.

75. Педагогическая энциклопедия. – М. : Советская энциклопедия, 1965. – Т.2. – 590 с.
76. Пермяков Дидактичні ігри на уроках музики: [науково-методичний посібник] / О.А. Пермяков, І.М. Власенко, О.О. Лаврентьева. – Кривий Ріг : Видавничий дім, 2009. – 264 с.
77. Персиянцева С. Школьные игры – способ улучшения адаптации к учебной деятельности / С. Персиянцева // Психология и школа. – 2007. – №4. С. 49–72.
78. Петренко І.В. Ділові ігри – один із методів активізації навчального процесу / І.В. Петренко, О.Г. Петренко // Нива знань. Сучасна загальноосвітня школа та шляхи розв'язання її проблем: наукові статті педагогів-дослідників. – 1997. – №3. – С. 38–45.
79. Петрушина Л. Вчимося гратися / Л. Петрушина // Початкова освіта. – 2004. – №24. – 63 с.
80. Пидкасистый П.И. Игра как средство активизации учебного процесса / П.И. Пидкасистый, Н.К. Ахметов, Ж.С. Хайдаров // Советская педагогика. – 1985. – №3. – С. 22–26.
81. Пироженко Л. Погляди Памфіїла Юркевича на освіту і виховання / Лідія Пироженко // Шлях освіти. – 2003. – №1. – С. 43–46.
82. Пометун О.І. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання: [науково-методичний посібник] / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко / за ред. О.І. Пометун. – К. : А.С.К., 2005. – 192 с.
83. Прауде В.Р. Применение деловых игр в учебном процессе: [учебное пособие] / В.Р. Прауде. – Рига : ЛГУ им. П.Стучки, 1985. – 75 с.
84. Пряжников Н.С. Профорентация в школе и колледже: игры, упражнения, опросники: 8–11 классы, ПТУ и колледж / Н.С. Пряжников. – М.: ВАКО, 2008. – 288 с.
85. Проблема використання тренінгових педагогічних технологій у навчанні: [збірник наукових тез] / гол. ред. Л.В. Кондрашова. – Кривий Ріг : КДПУ, СП «Міра», 2001. – Вип. 2. – 186 с.
86. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины / А.С. Прутченков // Педагогика. – 1999. – №3. – С. 121–26.
87. Психология. Словарь. / под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – М. : Политиздат, 1990.
88. Психологический словарь. – М. : Педагогика-пресс, 1996. – 579 с.
89. Развивающие игры Б.П. Никитина // Самые лучшие методики воспитания ребенка / авт.-сост. В. Гримм. – Донецк : ООО «Агенство Мультипресс», 2008. – С. 32–42.
90. Рахманов И. Дидактические игры по черчению / И. Рахманов // Школа и производство. – 1990. – №5. – С. 63–64.
91. Рижук В. Гра як метод навчання і виховання / В. Рижук // Початкове навчання та виховання. – 2005. – № 16–18. – С. 20–26.
92. Розин В.М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) / В.М. Розин // Вопросы философии. – 1999. – №6. – С. 26–37.
93. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. –

СПб. : Питер, 2002. – Ч. IV. – 720 с.

94.Рудакова І. Дидактична гра – дієвий засіб активізації пізнавальної активності учнів / І. Рудакова // Початкове навчання і виховання. – 2005. – №16-18. – С. 7–14.

95.Русова С.Ф. Вибрані педагогічні твори / С.Ф. Русова. – К. : Освіта, 1996. – 304 с.

96.Савина Т. Элементы игры на уроках / Т. Савина // Начальная школа. – 1995. – №10. – С. 34–36.

97.Савченко О.Я. Сучасний урок у початкових класах: [посібник для вчителя] / О.Я. Савченко. – К. : Магістр-К, 1997. – 276 с.

98.Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі / Валентина Саюк // Рідна школа. – 2005. – №7. – С. 50–52.

99.Селевко Г. Игровые технологии / Г. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – №4. – С. 23–33.

100. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: [учебное пособие] / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.

101. Сикорский И.А. Статьи по вопросам воспитания / И.А. Сикорский // Сборник научно-литературных статей по вопросам общественной психологии, воспитания и нервно-психологической гигиены. Книга вторая. – К. : Южно-Русское книгоиздательство, 1999. – 336 с.

102. Симоненко В.Д. Дидактические игры как средство профориентации / В.Д. Симоненко // Школа и производство. – 1987. – №7. – С. 8.

103. Слюсаренко Н.В. Розвиток творчих здібностей учнів 5–9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності: [навчально-методичний посібник] / Н.В. Слюсаренко. – Херсон : Айлант, 2002. – 148 с.

104. Смолкин А.М. Методы активного обучения / А.М. Смолкин. – М. : Высшая школа, 1991. – 115 с.

105. Стельмахович М.Г. Українська народна педагогіка / М.Г. Стельмахович. – К. : ІЗМН, 1997. – 232 с.

106. Сухомлинський В.А. Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский. – К. : Радянська школа, 1988. – 272 с.

107. Топчій Г. Ще раз про дидактичну гру / Г. Топчій // Початкова освіта. – 2004. – № 37. – С. 14–17.

108. Учебный материал и учебные ситуации: Психологический аспект / под. ред. Т.С. Костюка, Г.А. Балла. – К. : Радянська школа, 1986. – 143 с.

109. Ушинський К.Д. Педагогические сочинения: В 6 тт. / К.Д. Ушинский. – М. : Педагогика, 1990. – Т.6. – 528 с.

110. Федусенко Ю. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: результати педагогічного експерименту / Юрій Федусенко // Рідна школа. – 2007. – №11–12. – С. 30–33.

111. Хоменко А.Г. Учебные деловые игры как средство

формирования профессиональных умений студентов техникумов и колледжей: Дис. ...канд. пед. наук: 13.00.01. / А.Г. Хоменко. – К., 1994. – 148 с.

112. Хрестоматія з історії педагогіки. – Т.1. / уклад І.Ф. Сवादковський. – Харків : Рад. школа, 1936. – 608 с.

113. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе: Учебное пособие для вузов / Д.В. Чернилевский. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – 437 с.

114. Чернышов А.С. Практикум по решению конфликтных педагогических ситуаций / А.С. Чернышов. – М. : Педагогическое общество России – 2007. – 186 с.

115. Чернякова В.Н. Урок-игра по моделированию одежды / В.Н. Чернякові, О.Н. Шкроб // Школа и производство. – 1999. – №6. – С. 43–47.

116. Шульга Л. Ігрові методики та їх роль у моральному вихованні учнів молодшого шкільного віку / Лариса Шульга. // Рідна школа. – 2002. – №10. – С.48-50.

117. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навчальний посібник] / П. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

118. Щербина Д.Б. Дидактична гра в системі особистісно-зорієнтованого навчання / Д.Б. Щербина // Педагогіка вищої та середньої школи: Збірник наукових праць / гол. ред. В.К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2006. – Вип. 14. – С. 251–256.

119. Щербина Д.В. Ігрове навчання як засіб активізації комунікативної позиції учнів / Д.В. Щербина // Педагогіка вищої та середньої школи: Збірник наукових праць / гол. ред. В.К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2007. – Вип. 17. – С. 353–357.

120. Эльконин Б.Д. Психология игры / Б.Д. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.

121. Ягупов В.В. Педагогіка: [навчальний посібник] / В.В. Ягупов. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.

122. Ядак Л. Театральні сходи / Л. Ядак // Відкритий урок. – 2006. – № 5–6. – С. 20–21.

123. Яременко Н.В. Методика організації ігрової діяльності у години дозвілля / Н.В. Яременко // Позакласний час. – 2008. – №10. – С. 10–22.

ГЛОСАРІЙ

Гра (педагогічна) – 1) форма організації навчання, виховання й розвитку особистості, що здійснюється педагогом на основі цілеспрямовано організованої діяльності учнів за спеціально розробленим ігровим сценарієм з опорою на максимальну самоорганізацію учнів при моделюванні досвіду людської діяльності; 2) форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально-закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки й культури; 3) спосіб, що дає можливість здійснити комплексно-структурний аналіз навчального методу з позицій логіки пізнавального процесу, у якому поєднуються елементи знань із певним характером ставлень учителів й учнів до цієї діяльності; 4) вид діяльності й форма організації освіти, виховання й розвитку учнів в умовних ситуаціях. Своєрідність педагогічної гри полягає не в результатах, а в самому процесі, що дає психологічну розрядку, знімає стресові ситуації, гармонізує відносини, сприяє розумовому, моральному й фізичному вихованню школярів.

Гра дидактична – один із сучасних методів навчання; 1) активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання досліджуваних систем, процесів, явищ, а також майбутньої професійної діяльності; 2) навчальна діяльність учнів (індивідуальна, парна, групова й колективна), що включає змагання й самодіяльність у засвоєнні програмних знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності й спілкування в процесі ігрового навчання. *Функції дидактичної гри:* навчальна (розвиток пам'яті, уваги, загальнонавчальних умінь і навичок, сприйняття навчальної інформації різної модальності), розважальна (створення сприятливої атмосфери на уроці), комунікативна (об'єднання учнів, установлення між ними емоційних контактів), релаксаційна (зняття емоційної напруги, викликані навантаженням на нервову систему під час інтенсивного навчання).

Гра ділова – 1) один із сучасних методів навчання. Ділова гра – це створення ситуації вибору й ухвалення рішення, у якій відтворюються умови, близькі до реальних, а також передбачаються такі ролі учасників, які дозволяють їм осмислити, пережити й засвоїти нові функції. Ділова гра – це *модель* відрізка майбутньої професійної діяльності тих, хто навчаються, це *імітація* управлінської, дослідницької педагогічної реальної діяльності вчителя, керівника навчального закладу. Відмітні ознаки ділової гри: імітація в грі реального процесу за допомогою моделі; розподіл ролей між учасниками гри; розходження інтересів в учасників гри й поява конфліктних ситуацій; наявність загальної ігрової мети у всього колективу; облік результатів діяльності; 2) один з методів активного навчання. Ділова гра – імітаційний процес, тобто процес вироблення й прийняття рішень для певної ситуації в умовах поетапного уточнення фактів, аналізу інформації. Ділові ігри умовно поділяють на три категорії: *виробничі, дослідницькі, навчальні.*

Гра рольова – 1) один із сучасних методів навчання, у якому учні виконують різні ролі (учителя, лікаря, дитини й ін.) у спеціально створених

сюжетних умовах; 2) тренінгове заняття, у ході якого імітуються й вирішуються проблемні ситуації, типові для реального процесу життєдіяльності людей як носіїв певних соціальних функцій.

Гра сюжетна – один із сучасних методів навчання, у якому учні відтворюють сюжети з життя людей або персонажів художньої літератури, мультфільмів і інших творів.

Діяльність проектувальна і конструктивна – процес прогнозування подальшого розвитку школяра або шкільного колективу на основі даних психолого-педагогічної діагностики і визначення подальшої стратегії навчально-виховної роботи. Основою всієї діяльності педагога може бути триада «діяльність – колектив – особистість».

Основними ознаками ділової гри є:

1. Моделювання процесу професійної діяльності по виробленню управлінських рішень і виконавських дій.
2. Розподіл ролей між учасниками гри.
3. Розходження рольових цілей і дій при виробленні рішень.
4. Взаємодія учасників гри відповідно до їх ролей.
5. Наявність рольової перспективи
6. Колективне вироблення рішень учасниками гри.
7. Реалізація в процесі гри «ланцюжка рішень».
8. Багатоваріантність рішень, включаючи й альтернативні рішення.
9. Наявність керованої емоційної напруженості.
10. Наявність розгалуженої системи індивідуального або групового оцінювання результатів діяльності учасників гри.

Характерними ознаками імітаційно-рольового навчання є:

- імітаційне моделювання;
- опис ситуації;
- проблемний характер ситуації;
- розподіл ігрових ролей між учасниками гри з урахування їхніх можливостей, здібностей, підготовленості та професійних настанов;
- стан емоційно-позитивної напруги учасників імітаційно-рольової діяльності;
- пошук різноманітних рішень запропонованих завдань в імітаційно-рольовій ситуації;
- багатоваріантність рішень;
- обговорення результатів імітаційно-рольової діяльності;
- чіткість критеріїв для оцінки дій студентів в імітаційно-рольовій діяльності.

Ігрове навчання – це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в процесі якої учні під керівництвом викладача є учасниками імітаційно-рольової ситуації, проявляють ініціативу, самостійність та змагальність, оволодівають знаннями, вміннями і навичками, виробляють творчий стиль діяльності. Ігрове навчання забезпечує емоційну та інтелектуальну обстановку в аудиторії, атмосферу психологічного комфорту для кожного його учасника.

Ігрове проектування є практичним заняттям, суть якого полягає у розробці інженерного, конструкторського, технологічного та інших видів проектів в ігрових умовах, максимально відтворюючих реальність. Цей метод відрізняється високою мірою поєднання індивідуальної та спільної роботи слухачів. Створення загального для групи проекту потребує, з однієї сторони, знання кожним технології процесу проектування, а з іншої – уміння вступати у спілкування і підтримувати міжособистісні стосунки з метою вирішення професійних питань. Ігрове проектування може перейти в реальне проектування, якщо його результатом буде вирішення конкретної практичної проблеми, а сам процес буде перенесений в умови дієвого підприємства.

Імітаційний тренінг передбачає відробіток визначених спеціалізованих навиків та умінь по роботі з різноманітними технічними засобами та пристроями. У цьому випадку імітується ситуація, обстановка професійної діяльності, а в якості «моделі» виступає саме технічний засіб (тренажери, робота з приладами і таке ін.). Професійний контекст тут відтворюється за допомогою предмета діяльності (реального технічного засобу), так і шляхом імітації умов його застосування.

Імітаційні ігри – один із засобів гуманістичної психології, що може бути визначена як спроба усвідомлювання на її досвід. У результаті імітацій відбувається зміна орієнтації від здобуття конкретних навиків на здобуття особистісних якостей, індивідуальних властивостей. Завдяки відстороненню ролі в грі відбувається «вихід» особистості за межі «самого себе» у пошуку нових установок і цінностей.

Імітаційні методи навчання поділяються, на ігрові та неігрові. Специфіка ігрових методів у тому, що вони опираються на ігрову функціональну основу, тобто на ігрові елементи, зв'язки, відношення. Загальна класифікація ігор належить Д.Б.Ельконіну, він поділяє ігри на природні (ігри тварин і дітей) і штучні, які, у свою чергу, поділяються на результативні (імітаційні, спортивні і абстрактні).

Релаксаційні ігри – знімають емоційне напруження, що викликане навантаженням на нервову систему під час навчання.

Рефлексія (від лат. *reflexio* – повернення, відображення) – форма теоретичної діяльності людини, спрямована на осмислення власних дій і вчинків. Засновані на рефлексії самоаналіз та самооцінка забезпечують контроль, еталон, взірець, який виступає як критеріальна основа оцінної діяльності.

Рольові ігри (інсценування) це ігровий засіб аналізу конкретних ситуацій, в основі яких полягають проблеми взаємовідносин у колективі, проблеми удосконалення стилю і методів керівництва. Цей метод активного навчання контекстного типу направлений на розвиток поведінкових умінь як професійного, так і соціального характеру і передбачає введення визначених елементів театралізації, оскільки представлення ситуації, її аналіз і прийняття рішень здійснюється в особах.

Техніка педагогічна – 1) діяльність і вміння педагога раціонально й

ефективно використовувати сукупність різних методів, прийомів і засобів навчання й виховання для формування й розвитку особистості учня; 2) комплекс загальнопедагогічних і психологічних умінь педагога, що забезпечують володіння ним власним психофізіологічним станом, настроєм, емоціями, тілом, мовою й організацією педагогічно доцільного спілкування. Виділяють вербальні, невербальні й соціально-перцептивні вміння й володіння емоційним станом; 3) сукупність умінь і навичок, що забезпечує ефективне застосування системи методів педагогічного впливу на окремих учнів і колектив у цілому.

Технологія (педагогічна) – 1) своєрідна конкретизація методики, проект певної педагогічної системи, реалізованої на практиці; змістовна техніка реалізації навчально-виховного процесу, що реалізує науково-обґрунтований проект навчально-виховного процесу й є більш високим рівнем ефективності, гарантованого результату, ніж традиційні методики навчання й виховання; 2) закономірна педагогічна діяльність, що реалізує науково-обґрунтований проект навчально-виховного процесу й є більш високим рівнем ефективності, надійності, гарантованого результату, ніж традиційні методики навчання й виховання; 3) сукупність знань і способів оптимального відбору змісту, вибору засобів і методів певного виду діяльності (освітньої, виховної, наукової, управлінської), які забезпечують цілеспрямований рух від мети до результату; 4) науково-обґрунтована педагогічна (дидактична) система, що гарантує досягнення певної навчальної мети через чітко певну послідовність дій, спроектованих на розв'язання проміжних цілей і заздалегідь визначений кінцевий результат [Пометун, Пироженко]; 5) продумана у всіх деталях модель спільної навчальної й педагогічної діяльності з проектування, організації й проведення навчального процесу. Сутність педагогічної технології полягає в тому, щоб, спираючись на постійний зворотний зв'язок, гарантувати досягнення чітко поставлених цілей виховання й навчання.

Технологія освітня – технологія, що відображає загальну стратегію розвитку освіти, єдиного освітнього простору. Призначена для прогнозування розвитку освіти, її конкретного проектування, передбачення результатів, а також визначення стандартів, що відповідають основним цілям освіти. До освітніх технологій належать концепції освіти, освітні закони й системи (гуманістична концепція освіти, Закон України «Про Освіту», система безперервної освіти ін.).

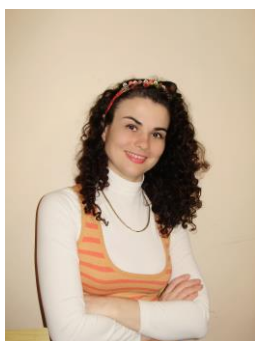
Технологія педагогічна – 1) своєрідна конкретизація методики, проект певної педагогічної системи, реалізованої на практиці; змістовна техніка реалізації навчально-виховного процесу; закономірна педагогічна діяльність, спрямована на реалізацію науково-обґрунтованого проекту навчально-виховного процесу й така, що має більш високий рівень ефективності, надійності, гарантованого результату, ніж традиційні методики навчання й виховання; 2) система прийомів, спрямована на вирішення певних педагогічних завдань, що дозволяють оптимізувати

навчання й виховання. *Технологія* – відносно закінчена частина методики (її елемент) і в той же час самостійне явище, яке можна вбудовувати в різні методики.

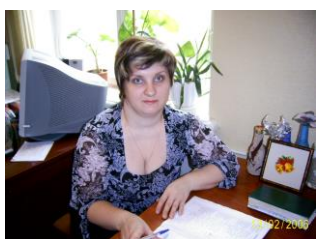
Технологія навчання – 1) сукупність дій, що ведуть до педагогічної взаємодії між сторонами педагогічного процесу, спрямованих на забезпечення глибини й міцності знань, дієвості вмінь, розвиненості пізнавальних здібностей під час грамотного використання комунікативних механізмів у сполученні із професіоналізмом і майстерністю педагога; 2) сукупність методико-організованих дій, спрямованих на оптимізацію процесу навчання шляхом раціонального використання в цьому процесі сучасних технічних засобів і дидактичних матеріалів, включаючи комп'ютери; 3) комплексна інтегрована система, що включає впорядковану множину операцій і дій, які забезпечують визначення цілей навчання, змістовні інформаційно-предметні й організаційні аспекти, спрямовані на засвоєння знань, набуття професійних умінь і навичок та формування особистісних якостей учнів, заданих цілями навчання; 4) сукупність способів організації навчальної праці, що забезпечують досягнення поставленої мети навчання. Являє собою систему способів, прийомів, кроків, послідовність виконання яких забезпечує вирішення завдань виховання, навчання й розвитку особистості, а сама діяльність представлена процедурно, тобто як певна система дій.

Технологія навчання інформаційна – 1) сукупність методів, виробничих процесів і програмно-технічних засобів, об'єднаних у технологічний ланцюжок, що забезпечують збір, обробку, зберігання, поширення й відображення інформації з метою зниження трудомісткості процесів використання інформаційного ресурсу, а також підвищення їхньої надійності й оперативності; 2) сукупність впроваджуваних у системи організаційного керування освітою і в системи навчання принципово нових систем і методів обробки даних, які являють собою цілісні системи, що навчаються; вони відображають інформаційний продукт (даної ідеї, знання) з найменшими витратами й відповідно до закономірностей того середовища, у якому вони розвиваються.

Савченко Лариса Олексіївна, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри педагогіки та методики трудового навчання, член науково-методичної ради університету. Має більш ніж 60 публікацій. Бере участь у багатьох Міжнародних науково-практичних конференціях, семінарах, симпозіумах з питань педагогіки. На власному досвіді у Лариси Олексіївни виникло бачення конкретних шляхів вдосконалення підготовки майбутніх учителів. Розробила систему рольових, дидактичних ігор з педагогіки, що можуть використовуватись на заняттях зі студентами.



Волкова Наталія Валентинівна, кандидат педагогічних наук, доцент. Свою трудову діяльність розпочала з 1999 року. Має більше ніж 20 наукових публікацій у фахових виданнях. Працює над науковою проблемою інформаційної культури молоді. Організовує та проводить разом зі студентами виставки творчих робіт та проектів з різної тематики.



Кулінка Юлія Сергіївна, кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки та методики трудового навчання. Має 30 наукових публікацій у фахових виданнях. Працює над науковою проблемою формування готовності майбутніх педагогів до запобігання девіантній поведінці підлітків. Виконує обов'язки заступника декана з виховної роботи технолого-педагогічного факультету. Коло інтересів: проблеми превентивної діяльності майбутнього вчителя технологій.