**Урок-игра.**

**Тема «Закрепление пройденного материала по разделу «Технология создания изделий из древесины»**

**Вид урок**а: повторение пройденного.

**Форма проведения урока**: урок-игра

**Класс**: 6

**Преподаватель**: Семяшкин Александр Александрович, учитель технологии МБОУ «СОШ № 4 г. Нарьян - Мар».

***Цель*:** развивать сообразительность, интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции мышления.

***Задачи:*** 1.Повторить материал, пройденный на предыдущих уроках, умение применять свои знания на практике.

2.Развивать интерес к игре, азарт борьбы, быстроту реакции мышления, ориентацию и раскованность ребенка.

3.Научить творчески мыслить.

4.Прививать чувство сплоченности.

***Тип урока*:** комбинированный урок.

***Оборудовани****е*: рубанки, ножовки, столярные угольники, шлифовальная бумага, карандашницы, распечатки для конкурсов.

**Пояснительная записка.**

Урок закрепления полученных знаний после прохождения раздела «Технология создания изделий из древесины» в 6 классе по техническому труду. Составлен на основе УМК Симоненко В.Д. Проводится в форме «Урок – игра ».

Цель данного урока не только закрепление полученных знаний обучающихся, но и развитие логического мышления, развитие творческого интереса, учить находить оригинальные решения. Использование метапредметных и внутрипредметных связей вызывает у обучающихся интерес, используются элементы исследовательской деятельности.

Так как урок включает и практическое занятие, требуется повторение правил техники безопасности на уроке технологии. Задания практической части носят творческий характер.

На данном уроке идет формирование не только предметных и метапредметных УУД, большое место уделяется формированию личностных УУД. В ходе проведения занятия учащиеся показывают свой уровень ЗУН по данному разделу, показывают использование полученных знаний и умений на практике.

Учащиеся имеют возможность оценить степень участия своих сверстников и себя в ходе урока, оценить как теоретические знания, так и практические умения.

**Ход урока**

**1. Организационный момент.**

Приветствие учащихся, отметка отсутствующих в классном журнале.

**2. Подготовка учащихся к повторению полученных знаний**

Учитель. Какой раздел мы закончили изучать?

Ученик. «Технология создания изделий из древесины».

Учитель. Как мы можем проверить, свои знания?

Учащиеся. Написать тест. Отвечать устно на вопросы.

Учитель.Мы проверим свои знания в виде всем известной в игры.

(Открывается игра)

Учитель. Сколько человек играет в эту игру?

Ученик. Можно играть 2, 4 и т.д.

Учитель. В игре будут принимать участие две команды.

**3. Актуализация изученного материала.**

***1.Оформление игрового поля***. Рисуется игровое поле форматом 3х3.Клетки поля нумеруются и заполняются названиями девяти любых конкурсов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Длинный путь*** | ***Семь минут*** | ***Минус дважды три*** |
| ***Пантомима*** | ***Каждому по одному*** | ***Проверка памяти*** |
| ***Герой*** | ***Путаница*** | ***Малыш и Карлсон*** |

***2.Класс делится на две команды***. Если не все дети хотят играть, то можно предложить им быть зрителями или создать жюри.

***3.Ведущий-учитель, который динамично ведет и умело создает эмоциональный настрой игры.***

Учитель. Познакомимся с правилами игры.

***Правила игры***

1.Название команд «нолики» и «крестики» разыгрывается представителями команд в, ходе игры обычных «крестиков-ноликов».

2.Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак «нолик» или «крестик» на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигравшего конкурса.

3.Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, тем самым определяет игру в следующем конкурсе.

4.Победителем игры считается та команда, которой удается во время игры выстроить в один ряд (по вертикали, горизонтали, диагонали) три своих знака. Но можно играть до победного конца, т. е если командам не удается во время игры выстроить три подрят своих

в этом случае разыгрываются все 9 конкурсов, постепенно заполняя все поле. Побеждает та команда , у которой больше всех знаков на игровом поле.

5.Ведущий рассказывает содержание конкурсов и оговаривает критерии, по которым будут оцениваться задания.

***Содержание конкурсов.***

1. ***Длинный путь.***

Дано изделие, надо рассказать о том, какой длинный путь проходит древесина до превращения его в изделие. Выигрывает та команда , которая содержательней и подробней изложит материал.

***2. Семь минут.***

Каждой команде выделяется карандашница. За семь минут необходимо подготовить технический рисунок своей модели и описание ее. Побеждает та команда, которая будет более убедительна по мнению жюри.

***3. Минус дважды три***

Из букв, которые не повторяются дважды, составить название лесоматериала. Кто быстрее отгадает, тот и выигрывает в этом конкурсе.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***ч*** | ***к*** | ***е*** | ***а*** |
| ***л*** | ***м*** | ***л*** | ***и*** |
| ***у*** | ***р*** | ***е*** | ***м*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***б*** | ***е*** | ***л*** | ***к*** |
| ***р*** | ***к*** | ***л*** | ***н*** |
| ***т*** | ***о*** | ***в*** | ***т*** |

***( Бревно) (Чураки)***

***(Бревно) (Чураки)***

***4. Пантомим.***

С помощью жестов и мимики изобразить работу любого ручного деревообрабатывающего инструмента. Команда должна отгадать, что изобразили их соперники; оценивается оригинальный подход, массовость.

***5. Каждому по одному***

Каждому игроку дается вопрос. На обдумывание пять секунд. Выигрывает та команда , которая даст наибольшее количество правильных ответов.

***Вопросы для первой команды.***

1.Какая промышленность занимается производством пиломатериалов, плит, различных изделий из древесины? (Деревообрабатывающая.)

2.Этот порок представлят собой винтообразное расположение волокон? (Косослой.)

3.Назови основные виды пиломатериалов, получаемых на лесопильной раме?(Брусья, доски. )

4. Какие размеры на чертеже являются основными? (Габаритные.)

5.Разработка конструкции изделия - это? (Конструирование.)

***Вопросы для второй команды.***

1.Ствол поваленного дерева, отделенный от корней и очищенный от сучьев это? (Хлыст.)

2.Этот порок древесины имеет волнистое строение волокон характерное в основном для комлевой части дерева. (Свилеватость.)

3.Как расшифровывается ДСП? (Древесно-стружечная плита.)

4.На каком чертеже изображают изделие состоящее из нескольких деталей? (Сборочном.)

5.Уменьшеный или увеличенный образец(копия) изделия - это? (Модель.)

***6. Проверка памяти..***

Каждая команда получает слово, надо вспомнить , что оно обозначает в переводе. Побеждает та команда, которая быстро и правильно ответит на вопрос.

1 команда слово – ШТАБЕЛЬ (Склад)

2 команда слово – ТРЕЛЕВАТЬ (Тащить)

***7. Герой***

Конкурс капитанов они должны вспомнить таблицу умножения на 9. Побеждает тот кто быстро и правильно ответит на большинство примеров. Время на решение 20 секунд.

***8. Путаница***

Получилась путаница: надо стрелками правильно указать определения пороков. Побеждает тот, кто быстро и правильно поставит все стрелки.

**СУЧКИ …** образуются при разрыве древесины вдоль волокон от морозов, жары и при сушке

**РАК …**  на начальной стадии поражения древесина меняет свою окраску, порок вызван действием дереворазрушающих грибов.

**ЧЕРВОТОЧИНА** **…**  рана на вершине ствола дерева, зараженная паразитическими грибами и бактериями

**ТРЕЩИНЫ …** этот порок имеют все деревья. Это основания ветвей ,выросшие из древесины ствола

**ГНИЛЬ …**  повреждение древесины в виде отверстий, прогрызаемых личинками и жучками.

***Малыш и Карлсон***

В этой сказке Карлсон постоянно похваляется своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он действительно самый воспитанный, в меру упитанный и т. д. В самом конце конкурса командам предлагается прорекламировать предмет, который они получат от ведущего.

На подготовку конкурса командам дается по минуте.

**ВТОРОЙ ТУР**

**(второй урок)**

Надо выполнить практические задания, предложенные ведущим.

**8. Подведение итогов.**

Рефлексия.

Учитель. Оцените роль каждого члена команды во время игры

Учитель. Сочините стихотворение о нашем уроке.

**Литература:**

1. Симоненко В.Д. Технология. 6 класс (технический труд). – М.: Вентана -Граф, 2012,.
2. Арефьев И.П. Занимательные уроки технологии для мальчиков. 6 класс. Пособие для учителей и учащихся. – М.: Школьная Пресса, 2004.