**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**«Гимназия № 49»**

**Учитель технологии**

**Кучерук Марина Владимировна**

 **г. Тюмень**

***Урок - игра по технологии для учащихся 6 классов***

***«Последний герой»***

**2020 – 2021 учебный год**

 Истоки творческих способностей и дарований детей

 на кончиках их пальцев. От пальцев, образно говоря,

 идут тончайшие ручейки, которые питают источник

 творческой мысли. Другими словами: чем больше

 мастерства в детской ладошке, тем умнее ребёнок.

 Сухомлинский В. А.

*Цель*

Повторение и закрепление пройденного материала, умение использовать свои знания в новых условиях.

*Задачи*

* Совершенствование навыков коллективной деятельности.
* Воспитание любознательности, интереса к предмету технологии.
* Привитие любви к народному творчеству.

*Подготовительный этап*

* Формируют две команды по 10 человек (учащиеся 6 классов);
* Атрибуты: нагрудные знаки (название команд «Мастерицы», «Рукодельницы»);
* Листочки, карандаши;
* Сосуд судьбы (глиняный горшок)
* Шуточные призы (ракушки, перья).

***Ведущий - учитель***

Сегодня мы проводим игру *«Последний герой»,* по материалам уроков технологии.

Вам необходимо выбрать капитана команды

(*участники совещаются, выбирают капитанов*).

Поздравляю вас, вы капитан команды «Мастерицы» и команды «Рукодельницы»

(*капитанам вручаются нагрудные знаки*)

А сейчас вам даётся время для представления команды и каждого участника.

*(представление команды и каждого участника)*

Мы переносимся на необитаемый остров, на котором вас ожидают:

 - завтраки из гренок бананового дерева;

 - богатые витаминами фиточаи;

 - обеды из сытных дождевых червей и ракушек;

 - ужины из деликатесов (раков, крабов, моллюсков).

Но спешу вас успокоить, это будет теоретически при помощи вашего богатого воображения.

И так, мы прибыли.

 Вы познакомились друг с другом, выразили своё доверие выбором капитана, теперь вы готовы для дальнейшей борьбы.

Вам необходимо:

1. Исследовать противоположный берег.
2. Добыть запасы для обеда.

Труд ваш облегчится, если вы выполните следующее задание.

*Задание 1*  **«Диктант»** (*смотри приложение 1)*

 Вам необходимо вставить пропущенные слова. Каждое правильное представленное слово будет поощряться призом - ракушка.

(*командам даются тексты диктантов с пропущенными словами, во время работы звучит музыка, по окончании задание проверяется, подсчитывается количество призов*)

 Но существует изюминка игры!

 Кто-то из вас должен покинуть остров. Команда, набравшая меньшее количество призов должна выбрать этого человека. Каждый напишет имя и опустит в «Сосуд судьбы».

Через несколько секунд мы узнаем имя первого, кто покинет наш остров.

(*команда делает свой выбор, ведущий вынимает по одной записке, подсчитывает количество голосов и объявляет имя, проигравший игрок покидает остров, в командах остаётся по 9 человек*)

Ваши запасы для обеда оказались малокалорийными и вам захотелось отведать мясные блюда, отправляемся за дичью. Вам станет легче, если вы справитесь со вторым заданием.

*Задание 2*  **«Глухой телефон»** (*смотри приложение 2)*

В этом задании вы должны как можно точно передать услышанные слова.

*(Капитанам команд даются записки с пословицами и поговорками.*

 *Прочитав которую, капитан должен шепотом в быстром темпе передать соседу).*

По окончании сверяется точность передачи.

Награждение

*(за каждую правильную поговорку команда награждается пером)*

 Снова настало время выбора. Команда, набравшая меньшее количество перьев должна сделать свой выбор.

*(игроки выбирают слабого участника, в командах остаётся по 8 человек)*

 Настало время третьего дня. Вам предстоит пережить новые ощущения, а именно – обследовать дно морское. С заданием вы справитесь успешно, если ответите на вопросы черного ящика.

*Задание 3*  **«Чёрный ящик»** (*смотри приложение 3)*

*(ведущий читает описание деталей машин и деталей одежды, игроки отгадывают)*

Каждый правильный ответ отмечается ракушкой.

И опять вам предстоит сделать выбор.

*(проигравшая команда голосует за слабого игрока, в командах остаётся по 7 человек)*

Четвертый день ожидает вас со своим заданием. Покрутим «Колесо истории».

*Задание 4* **«Колесо истории»** (*смотри приложение 4)*

*(ведущий задает три вопроса каждой команде)*

 За каждый правильный ответ приз – орех.

Выбор слабого игрока.

*(проигравшая команда голосует за слабого игрока, в командах остаётся по 6 человек )*

 В каждое племя прибывает неожиданный гость. В свой очередной отпуск отправились наши известные модельеры Вячеслав Зайцев и Константин Юдашкин. Необходимо приятно удивить их вашими знаниями и умениями.

*Задание 5* **«Конкурс модельеров»** (*смотри приложение 5)*

 Вам необходимо нарисовать эскиз необычного костюма для отдыха.

*(Играющим дается лист бумаги, фломастеры.*

 *Во время работы играет музыка)*

 По окончании выполнения задания команды должны защитить свою модель приз – перо.

 День окончен, настало время выбора.

*(проигравшая команда голосует за слабого игрока)*

 Ну, естественно, гостей нужно накормить. Для этого ответь на вопросы.

*Задание 6* **«Конкурс вопросов»** (*смотри приложение 6)*

 Назовите растения, у которых едят семена?

*(ответы игроков команды «Мастерицы»)*

 Назовите растения, у которых едят цветы?

*(ответы игроков команды «Рукодельницы»)*

 Коль мы заговорили о цветах, на нашем острове растут райские цветы. Послушайте и ответьте о каком цветке идет речь? (*см. приложение 6)*

*(учитель читается описание цветов, командам необходимо отгадать,*

 *о каком растении идет речь, приз – ракушка)*

 Еще один конкурс прошел, отстающая команда должна избиваться еще от одного человека.

*(проигравшая команда голосует за слабого игрока)*

 Наступил сезон ливневых дождей, оставшимся участникам необходимо укрыться в пещере. Не тратьте время зря, зарабатывайте новые призы. На пещерных камнях высечены закодированные слова. Вам необходимо их прочесть.

*Задание 7* **«Закодированные слова»** (*смотри приложение 7)*

*(игрокам даются листы со словами, за каждое правильное слово приз - орех)*

Играет музыка. Выбор слабого игрока. И последнее испытание, которое ожидает до финала игры.

*Задание 8* **«Древние письмена»** (*смотри приложение 8)*

(Ознакомьтесь и определите, что здесь написано. Игрокам выдаются карточки приз –перо)

Выбор слабого игрока. Вот и наступило время финала и у нас в игре осталось только два участника. Проведем между ними.

*Задание 1* **«Глухой телефон»** (*см. приложение 2)*

1. «Блиц-турнир» (см. приложение)

Время ограничено 1 мин. (60 секунд). Вы должны дать как можно больше правильных ответов. И так время пошло…

Итоги финала будете проводить вы. И сейчас вы определите, кто же сегодня станет последним героем и получит главный приз.

(выбывшие ранее игроки проводят голосование и определяют победителя)

Поздравление победителю и вручение главного приза.

Литература:

1. История застежки-молнии. Популярная механика. [Электронный ресурс]:
2. Режим доступа:http://www.popmech.ru/history/6046-
3. istoriya-zastezhki-molnii-nemolnienosnayabiografiya/
4. Внеклассное мероприятие Празднично деловой вечер «А ну-ка девушки!», [Электронный ресурс]: - Режим

доступа:http://do.gendocs.ru/docs/index-90417.htm

Приложение 1

Диктант

***Волокно – шёлк***

Бабочка тутового шелкопряда живёт на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

 На листьях она откладывает \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, из которых вырастают \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

 На определённой стадии развития это насекомое сплетает себе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и превращается в \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

 В дальнейшем \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ разматывают и получают \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

 Ткани из натурального шёлка самые \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Диктант

***Волокно – шерсть***

 Шерсть – это \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ животных.

Основной объём шерсти дают следующие животные \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Состриженная цельная масса называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

 Волокна с одного животного имеют различные качества. Это зависит от времени стрижки. Весенняя шерсть более \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

т. к. в ней больше \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Из осенней шерсти изготавливают \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Шерстяные ткани самые \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Ответы.

***Диктант «Волокно шёлк».***

* Тутовое дерево
* Яйца
* Гусеница
* Кокон
* Куколка
* Кокон
* Шёлк-сырец
* Гладкие, блестящие, скользкие, осыпающиеся, хорошо драпирующиеся.

***Диктант «Волокно шерсть».***

* Волосяной покров
* Овцы, козы, верблюды
* Руно
* Мягче
* Пуха
* Валенки, войлок.
* Тёплые, мягкие.

Приложение 2

***Глухой телефон***

За хорошее дело берись уверенно и смело.

Счастье к тому приходит, кто с трудом дружбу водит.

Будет в радость работа, если есть к ней охота.

Без дела жить – никому не нужным быть.

На того полагайся смело, кто работает умело.

Только после работы удалой затеять можно пир горой.

Приложение 6

***Описание цветов***

Она прекрасна и в хрустальной вазе, и в простой глиняной плошке, и в медном кувшине, в плетеной корзине. Ее кусты украшают в Москве сады Кремля и парадный партер главной выставки страны, в Ленинграде - знаменитую площадь Искусств и сад перед Исаакиевским собором и медным всадником, в Запорожье - центральный проспект, в Ереване – главный бульвар Великого Ашуга, воспевшего в своих стихах всю радость и горечь любви, как символ гордой красоты.

Ей посвящали прекрасные строки Омар Хайям и Саади, Шекспир и Теофиль, Готье, Тургенев и Бунин … (РОЗА)

Пришла пора теплых вечерних зорь, грозовых ливней, соловьиных трелей. Затененные березовыми кронами, тихие поляны. Это царство необыкновенных цветов. На стройных стебельках развешаны крохотные колокольчики чистейшей ювелирной работы. Таинственным волшебным светом озарены они изнутри. Каждый цветок словно вспышка белого огня. Упругие листья бережно хранят его в своих зеленых ладонях. Не трогайте, не рвите их! Без этих белых огней темнее станет в лесу, саду, в вашей душе. И может быть, в целом мире! (ЛАНДЫШИ)

Приложение 9

***Блицтурнир***

1.Какая модель приводит в движение все рабочие органы швейной машины? (главный вал).

2. В каком положении должна находится игла при заправке верхней нити? (в крайнем верхнем).

3.К каким швам относят шов вподгибку? (к краевым)

4.Какими нитками выполняют копировальные стежки? (контрастными)

5.Сметочные стежки-временного или постоянного назначения? (временного)

6. Как называют нити, идущие поперек кромки? (уточные)

7. Для чего даются припуски? (на выполнение швов)

8. С какой стороны должен падать свет при работе на швейной машине? (слева, спереди)

9. В каком положении должна находиться лапка после работы на швейной машине? (опущена)

10. К каким швам относится стачной шов? (к соединительным)

1.Что образуется по краям ткани в процессе ткачества? (кромка)

2.По каком стороне фигуры снимают мерки? (по правой)

3.Для чего дается прибавка? (на свободу облегания одежды)

4.От чего зависит выбор ткани на изделие? (от сезонности и назначения)

5.На каком ходу должна стоять швейная машина при запуске нити? (на холостом)

6.В какую сторону надо вращать маховое колесо? (на себя)

7. Какая мерка определяет размер плечевого изделия? (обхват груди)

8.Как называется шов, используемый для сметывания деталей? («вперед иголку»)

9.На какой стороне ткани напечатанный рисунок ярче? (на лицевой)

10. Какие детали кроят первыми: большие или маленькие? (большие).

 Приложение 3

***Черный ящик***

***Отгадайте, что лежит в черной ящике?***

1.Она называется также, как одна из деталей велосипеда.

**(педаль)**

2.Одна из частей этой детали называется так же, как предмет зимней спортивной игры.

**(шайба)**

3.Как элемент костюма появился довольно поздно. Ни у древних греков, ни у римлян его не было. В европе, во второй половине XVIв. Этот элемент костюма стал важнейшим. Изобретение его приписывают некой знатной испанке, которая таким образом скрывала свой физический недостаток. В Европе этот элемент нередко стоил дороже всего костюма. И в наше время он – объект моды. Отошло в прошлое его былое великолепие, но став скромным элементом одежды, он по –прежнему определяет ее стиль.

 **(воротник)**

1.Имеет такое же название что и одно дополнений к мужской и жеснкой одежде.

**(ремень)**

2.Эта деталь имеет такое же название, что и деталь авторучки.

**(стержень)**

3.За долгий период истории костюма этот элемент одежды претерпел немало изменений. Римляне стремились, как известно, к роскоши и украшали эту часть деталь индийским жемчугом, янтарем и драгоценными камнями. А воина, проявившего трусость, лишали этого элемента. В эпоху раннего средневековья ни карманов, ни сумок еще не было, поэтому все необходимое подешивали на веревочку к этой детали. Существовала даже поговорка: «Где воин, там и звон».

**(пояс)**

Приложение

Древние письмена

|  |  |
| --- | --- |
| С\_РО\_ \_АП\_ ЯЖ\_Д\_Л\_В\_ \_П\_ Я\_ Е\_ \_ ЕН \_ \_ НИ \_ Ы\_ГЛ\_ | С\_ЕЖ\_КВ\_ \_ОК\_ ОП\_П\_Р\_ЧН\_ \_Т\_А\_ЕС\_ВОБ\_Л\_В\_А\_Т\_Г |

Приложение

Закодированные слова

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| У | Т | К | В | О | Л | Ш |
| К | О | Р | Н | К | О | Е |
| К | М | О | О | Т | С | Р |
| А | О | Л | Х | Ь | Н | И |
| О | П | К | К | Т | Ь | Т |
| К | К | О | А | Н | Ь | К |
| Н | О | С | Т | А | Н | О |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| В | Ы | К | Р | Ь | Л | Е |
| А | К | Й | О | М | О | Д |
| М | Е | А | Р | И | Ф | А |
| К | Р | М | У | Г | Ж | К |
| А | О | Ы | Л | О | Ё | Б |
| Н | С | Ч | Е | Р | Т | Ю |
| О | В | А | К | Р | О | Й |