

Игра на уроках швейного дела



«Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский.

Участие учащихся с ограниченными возможностями здоровья в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху. В играх совершенствуется мышление, речь, ученик приобретает навыки планирования и прогнозирования шансов на успех.

Цель игры, проводимых на уроках швейного дела — пробудить интерес учащихся к познанию, к предмету, к труду.

Дидактическая игра — это форма обучения и управления познавательной деятельностью учащихся на уроке. Она имеет дидактическую задачу, игровые действия, правила игры, результат. Дидактическая задача игры определяется учителем и отображает его обучающую деятельность. Она реализуется через игровую задачу и

осуществляется детьми. Игровая задача определяют игровые действия, а эти действия становятся задачей самого ученика. Ведь игровая деятельность является основой игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интересней для учащихся сама игра. Тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности, и по отношению к играющим учащимся.

Это может быть ролевые игры. «Дом Мод». «Закройщица». «Магазин». «Демонстратор моделей швейных изделий» Отгадывание загадок, сборка пословиц и поговорок по опорным словам. Составление последовательности по карточкам, где написаны этапы обработки узла или швейного изделия. Использование принципа игры в «Домино» на уроках швейного дела. Составление и разгадывание кроссвордов.

Особое место в использовании на уроках швейного дела дидактических игр занимает организация и проведения игры. Игра можно проводить на разных этапах урока.

В начале урока цель игры заинтересовать, организовать детей. Стимулировать их активность на уроке.

Цель дидактической игры при знакомстве учащихся с новым материалом должна играть задачу помочь учащимся в освоении нового материала, заинтересовать его в получении новых знаний. Здесь он может играть поисковый характер.

При закреплении учебного материала роль игры заключается выяснении усвоения и осмысления учебного материала.

Основные правила игры.

- Следить за соблюдением правила игры. Стараться не допускать нарушений правила игры, подбадривать и побуждать к поискам ответов на вопросы.
- Во время игры проявлять максимум внимания, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместными замечаниями не повлиять на активность и инициативу учащихся.
- Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре учащиеся с проблемами в обучения должны чувствовать себя свободно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.
- Подведение итогов игры. В подведение итогов игры может участвовать весь класс. Это необходимо для выработки самоконтроля, самооценки. Любая игра должна приносить удовольствие, радость.

Примеры дидактических игр,

применяемые на уроках швейного дела

Задание. Собери пословицы из частей «потерявших» друг друга. Для этого к каждому началу пословицы из левого столбца подбери окончание из правого столбца.

За двумя зайцами погонишься,	1.не суйся воду. 2.ни одного не поймашь. 3.полезай в кузов.
Взявши за гуж,	1) как его малюют
Как волка не корми,	2)будешь дуть на воду
Не говори «гоп»,	3)а он все в лес глядит
Обжегшись на молоке,	4)не говори, что не дюж
Не так страшен черт,	5)пока не перепрыгнешь
Курочка по зернышку клюет	1)люби и саночки возить
Готовь сани летом,	2)а телегу зимой
Любишь кататься,	3) ни одного не поймашь
Сколько веревочке не виться.	4)да не укусишь
Близок локоть,	5)да сыта бывает



Задание. Подбери к технологическому термину и содержанию работы правильные примеры применения.

Сметать — это значит соединить временно сметочными стежками две детали или два среза одной детали.	Соединить две одинаковые по размеру детали, стежками временного назначения.
	Закрепить подогнутый край среза стежками временного назначения.
	Закрепить срез ткани от осыпания обметочными стежками.
Заметать — это значит закрепить временно подогнутые срезы детали сметочными стежками.	Соединить временно две одинаковые по размеру детали строчкой временного назначения.
	Закрепить подогнутый срез детали строчкой временного назначения.
	Обработать срез детали обметочными стежками от осыпания среза.
Стачать — это значит соединить две примерно одинаковые детали машинной строчкой.	Соединить временно две одинаковые по размеру детали строчкой временного назначения.
	Закрепить подогнутый срез детали строчкой временного назначения.
	Соединить две детали одинаково размера машинной строчкой.
Притачать — это значит соединить две детали, когда одна деталь значительно меньше другой.	Соединить две детали одинаково размера машинной строчкой.
	Закрепить подогнутый срез детали строчкой временного назначения.
	Соединить две детали машинной строчкой, когда одна деталь значительно больше другой.

Отутюжить — это значит удалить замины на готовом изделии или отдельных деталях.	Закрепить подогнутый край детали машинной строчкой.
	Соединить две детали машинной строчкой, когда одна деталь значительно больше другой.
	Удалить с помощью утюга замины на готовом изделии.
Разутюжить – это значит разложить припуск шва на две стороны и закрепить их в таком положении.	Удалить с помощью утюга замины на готовом изделии.
	Разложить припуски шва в одну сторону и закрепить их в таком положении.
	Разложить припуски шва в разные стороны и закрепить их в таком положении с помощью утюга.



Задание. Учащиеся должны дать общее понятие из набора слов.

1. Шатун, кривошип, пусковое колесо, приводной ремень, шкив главного вала.

(Устройство ножного

привода).

2. Механизм иглы. Механизм челнока. Механизм нитепритягивателя. Механизм двигателя ткани.

(Рабочие механизмы швейной машины).

3. Шкала деления. Длина стежка. Рычаг регулятора. Машинная закрепка.

(Регулятор строчки).

4. Колба. Лезвие. Острие иглы. Ушко. Лыска. Желобок. Номер иглы.

(Машинная игла)

5. Корпус. Защелка. Установочный палец. Пластинчатая пружина. Винт.

(Шпульный колпачок).

6. Катушечный стержень. Нитенаправитель. Шайбы натяжения верхней нитки.

Нитепритягиватель. Ушко иглы.

(Заправка верхней нити).

7. Лицевая и изнаночная сторона. Долевая нить. Поперечная нить. Переплетения нитей. Кромка.

(Ткань).



Задание. «ДОМИНО».

Задание формы игры.

Последовательность обработки швейного изделия это может быть или последовательность обработки, какого- то узла швейного изделия.

Учащимся раздаются карточки с этапами обработки швейного изделия или узла.

Например: выполнение стачного шва.

Стачной шов относится к машинным швам.
Он относится к соединительным швам.
Для выполнения стачного шва нужны две детали.
Детали складываем лицевой стороной внутрь, сметываем.
Стачиваем, ширина шва 1см-1см5мм.
Удаляем нитки временного назначения.

Проверяем правильность выполнения машинной работы.
Шов проутюживаем.
Срезы обметываем.

Собрать текст последовательности обработки стачного шва.



Задание. «РАСШИФРОВЩИК».

На каждой карточке написано слово, но буквы в нем переставлены, учащиеся должны угадать, какое слово зашифровано.

А Л Г И (игла).
 ШИНАМА (машина).
 РТУКФА (фартук).
 ЕЯШВ (швея).
 ТКНИА (нитка).
 ДОЖХУНИК (Художник)
 КРОЙЗАЩИК (закройщик).
 НОЛОГТЕХ (технолог).



Игра» Отгадай пословицы».

Предлагаю командам собрать пословицы. (Пословицы разделаны на части командам предлагается собрать их, какая команда быстрее соберет).

Без труда -

не выловишь рыбку из пруда.

Без охоты — нет работы.
 Без ремесла – как без рук.
 Без дела жить - только небо коптить.
 Без топора не плотник - без иглы не портной.
 Люби дело - мастером будешь.
 Дело мастера - боится.
 Семь раз отмерь - один раз отрежь.
 Была бы охота - заладится всякая работа.



Игра — головоломка.

Прочтите название инструментов. Читать можно по горизонтали и вертикали.

И	Н	А	П	С	Н	О	Д
Г	Л	А	Е	П	Н	Ж	А
О	Т	С	Р	И	И	Ц	Ы
К	Б	У	Л	Ц	А	К	Р
А	К	В	А	К	О	Ч	Ю



Загадки

- Конь стальной, хвост льняной. (Игла)
- Маленькая головка на пальце сидит.
Сотнями глаз во все стороны

глядит. (Наперсток)

- Инструмент бывалый — не большой, не малый.
У него полно забот — он и режет, и стрижет. (Ножницы).
- Пройдусь слегка горячим я,
И гладкой станет простыня.
Могу поправить неполадки
И навести на брюках складки. (Утюг).
- И сияет, и блестит, никому оно не льстит.
А любому правду скажет — все как есть, ему покажет. (Зеркало).
- Начертить без меня что-нибудь сумей-ка,
Угадайте-ка, друзья, кто же я? (Линейка).

