**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

Настольная образовательная игра "Путь к мастерству"

по теме " Технологии обработки материалов "

**1. Общие сведения**

- Автор разработки: Некрасова Анастасия Викторовна, учитель труда (технологии) МКОУ Садовская СОШ

- Предмет: Труд (технология)

- Класс/возраст: 5-8 классы (12-15 лет)

- Время проведения: Урок закрепления материала, внеурочная деятельность

- Форма работы: групповая

**2. Цели и задачи игры**

***Дидактическая цель:*** Систематизация и контроль знаний по разделу " Технологии обработки материалов "

Образовательные задачи:

- Закрепить знания по темам: материалы, инструменты, оборудование, технология изготовления швейных изделий

- Отработать практические навыки и умения

- Актуализировать знания терминологии

***Развивающие задачи:***

- Развивать логическое мышление и память

- Формировать навыки работы в команде

- Развивать быстроту реакции и моторику

***Воспитательные задачи:***

- Воспитывать аккуратность и внимательность

- Формировать интерес к предмету

- Развивать ответственность и взаимопомощь

**3. Содержание модулей игры "Путь к мастерству"**

***Модуль 1: Материалы и фурнитура***

- Виды тканей (натуральные, синтетические)

- Свойства материалов

- Фурнитура (пуговицы, молнии, кнопки)

***Модуль 2: Инструменты и оборудование***

- Ручные инструменты (ножницы, иглы, наперстки)

- Швейная машина (детали, заправка)

- Вспомогательное оборудование (утюг, манекен)

***Модуль 3: Технология изготовления***

- Ручные швы (сметочный, потайной, за иголку)

- Машинные швы (стачной, запошивочный)

- ВТО (влажно-тепловая обработка)

***Модуль 4: Конструирование и моделирование***

- Снятие мерок

- Припуски на швы

- Направление долевой нити

***Модуль 5: Безопасность и организация труда***

- Правила работы с инструментами

- Организация рабочего места

- Техника безопасности

**4. Рекомендации для педагога**

***Подготовительный этап:***

- Распечатать и заламинировать игровое поле и карточки

- Подготовить фишки, кубик, игровую валюту

- Разделить класс на группы по 3-4 человека

***Организационный момент:***

- Объяснить правила игры (5-7 минут)

- Показать компоненты игры

- Напомнить о правилах поведения

***Ход игры:***

- Выступить в роли ведущего и арбитра

- Контролировать правильность ответов

- Регулировать темп игры

- Поощрять активных учащихся

***Рефлексия***:

- Обсудить результаты игры

- Проанализировать типичные ошибки

- Отметить лучших игроков

**5. Правила игры**

Цель игры: Первым дойти до финиша, собрав все 4 детали швейной машины.

Что нужно сделать:

1. Брось кубик и пройди нужное количество клеток

2. Выполни задание на клетке:

- СИНЯЯ ("Практика") - покажи действие

- ЗЕЛЕНАЯ ("Теория") - ответь на вопрос

- ЖЕЛТАЯ ("Случай") - возьми карточку и сделай что сказано

- КРАСНАЯ ("Мастер-класс") - ответь на сложный вопрос

- ФИОЛЕТОВАЯ ("Магазин") - купи деталь машины

3. Зарабатывай "Иголки" за правильные ответы

4. Покупай детали швейной машины в "Магазине"

5. Первый, кто дошел до финиша с 4 деталями – победил!

6. Если у игрока нет всех 4х деталей, то игрок проходит старт на новый круг и получает 1 иглу

7. Если Игрок останавливается на поле «Привет, обед», то он пропускает ход или отдает 1 иглу

8. Если Игрок останавливается на поле «Повышение квалификации», то он пропускает и получает 1 иглу.

**6. Взаимодействие игроков**

Уровень взаимодействия: Средний

- Соревновательный аспект: Игроки соревнуются за первое место

- Кооперативный аспект:

- Совместная проверка практических заданий

- Обсуждение сложных вопросов (по решению педагога)

- Возможность обмена деталями через карты "Магазина"

- Коммуникация: Постоянное общение в процессе проверки заданий

**7. Роль случая в игре**

Баланс: 60% знаний / 40% случая

- Знания и навыки (60%):

- Ответы на теоретические вопросы

- Выполнение практических заданий

- Стратегическое использование карт "Магазина"

- Случайность (40%):

- Результаты бросков кубика

- Карточки "Случай" (30% положительных, 30% отрицательных, 40% нейтральных)

- Последовательность выпадающих вопросов

**8. Математичность или Случайность**

Математические элементы:

- Подсчет очков ("Иголок")

- Стратегия покупок в "Магазине"

- Расчет вероятностей при бросках кубика

Случайные элементы:

- Разброс значений кубика

- Непредсказуемость карт "Случай"

- Разнообразие выпадающих заданий

Вывод: Игра сочетает стратегическое планирование с элементами удачи, что делает ее интересной для учащихся с разным уровнем подготовки.

**9. Вживание в роль**

Уровень погружения: Средний

- Игроки ощущают себя "учениками портновского дела"

- Карты "Магазин" создают ощущение реального шопинга

- Практические задания имитируют реальные рабочие процессы

- Тематические названия и оформление усиливают погружения

**10. Технические параметры**

Допустимое количество игроков:

- Оптимально: 3-4 человека

- Минимально: 2 человека

- Максимально: 6 человек (при увеличении компонентов)

Сложность освоения:

- Низкая (правила усваиваются за 5-7 минут)

- Интуитивно понятный геймплей

- Пошаговая система обучения в процессе игры

Время подготовки к игре:

- Первоначальная подготовка: 2-3 часа (печать, ламинация)

- Подготовка к уроку: 10-15 минут (разложить компоненты)

Время игры:

- Одна партия: 25-40 минут

- На уроке: 1-2 партии (с учетом организационных моментов)

- Возможность прервать и продолжить на следующем уроке

**11. Оценочные материалы**

Критерии оценки игры:

- Правильность ответов на вопросы

- Аккуратность выполнения практических заданий

- Стратегическое использование ресурсов

- Скорость прохождения игрового поля

Система мотивации:

- Победитель получает "5" по предмету

- Активные участники - дополнительные баллы

- Командное поощрение за соблюдение правил

**12. Преимущества методики**

- Интерактивность: Высокая вовлеченность учащихся

- Адаптивность: Возможность изменения сложности заданий

- Универсальность: Подходит для разных форм обучения

- Наглядность: Визуальное представление учебного материала

- Мотивация: Соревновательный элемент стимулирует интерес

**Заключение**: Данная игра является эффективным инструментом для закрепления учебного материала и формирования устойчивого интереса к предмету "Труд (технология)" у учащихся средней школы.

