

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «СВОЯ ИГРА»

Предмет: технология.

Возраст детей: 7 классы.

Место проведения: кабинет технологии.

Задачи:

- ✓ Систематизировать знания по предмету “Технология”;
- ✓ Повышение технологической культуры, расширение кругозора;
- ✓ Стимулировать познавательный интерес учащихся к предмету “Технология”;
- ✓ Развитие внимания, памяти, мыслительных операций: анализ, синтез, классификация, обобщение;
- ✓ Воспитание уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, находчивости.

Предварительная работа:

На уроках технологии или во внеклассной работе путем жеребьевки или по желанию выбираются 4 игрока. Определяется состав жюри из числа более старших детей или взрослых. Подготавливается оборудование:

- ✓ Компьютер
- ✓ Мультимедийный проектор
- ✓ Презентация игры «Своя игра»
- ✓ Диплом победителя
- ✓ Сертификаты участников
- ✓ кнопки (звукоспроизводящие игрушки)
- ✓ карточки с полем игры
- ✓ письменные принадлежности

Ход игры:

Организационный момент

Вступительное слово ведущего

- Сегодняшнее мероприятие пройдет под девизом:

Кто на свете самый главный,
Самый добрый, самый славный?
Кто он?
Как его зовут?

Ну, конечно,
Это труд!

Объяснение правил игры

В игре принимают участие 4 игрока. Их основная цель — отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждого из игроков на счету 0 очков.

Суть игры заключается в том, что четыре участника отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга. Игра содержит 20 вопросов — 4 темы по 5 вопросов в каждой. Каждый вопрос темы имеет свою стоимость. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее.

Любым доступным способом (с помощью считалки, игрок с самой длинной косой, самый младший/старший по возрасту игрок и т.д.) определяется игрок, который делает выбор первого вопроса. Вопрос выводится на экран и озвучивается. Любой из игроков может нажать на кнопку и дать ответ на него. Игроки могут нажимать на кнопку не в любой момент, а только после сигнала (в качестве сигнала выступает кнопка (звуковоспроизводящая игрушка) которая находится у ведущего); если игрок жмёт до сигнала, то фиксируется фальстарт и его кнопка блокируется примерно на две секунды. Далее ведущий определяет, прав ли отвечающий. В случае правильного ответа очки начисляются на счёт игрока, а игрок получает право выбрать следующий вопрос. В случае неверного ответа очки снимаются со счёта отвечавшего. В этом случае оставшиеся игроки имеют право нажать кнопку и дать свой ответ на прозвучавший вопрос. Если в течение пяти секунд на вопрос никто не отвечает, то ведущий делает это сам, а следующий вопрос выбирает тот же игрок, что выбирал и предыдущий.

Представление жюри

Основной этап

Содержание игрового поля:

1 блок вопросов «Мастера по работе видно»

Труд человека кормит,... (а лень портит) (10 баллов)

Не откладывай дело в ... (20 баллов)

А - пыльный ящик

Б - долгий ящик

В - старый ящик

Г - красный ящик

Мала пчела... (30 баллов)

А - да и то мед собирает

Б - да и то работает

В - а взору приятна

Г - да сердцу дорога

Штопай дырку... (40 баллов)

А - сразу, не откладывая на завтра

Б - нитками в цвет

В - пока не велика

Г - сама, не зови маму

Как шьется... (50 баллов)

А - так и порется

Б - так и носится

В - так семь потов сойдёт

Г - так легче купить

2 блок вопросов «Кулинарная академия»

Машина для взбивания и смешивания продуктов: (10 баллов)

а) миксер;

б) мясорубка;

в) тостер.

Напиток из молотых зерен: (20 баллов)

а) чай;

б) кофе;

в) какао.

Пищевой продукт получаемый из особого вида растений свеклы и тростника – ... (САХАР) (30 баллов)

Густая масса из муки, замешанная на жидкости – ... (ТЕСТО) (40 баллов)

Возьму пыльно, сделаю жидко, брошу в пламень, будет как камень. (ХЛЕБ) (50 баллов)

3 блок вопросов «Девушка-мастерица»

Шагает мастерица

По шелку да по ситцу

Как мал ее шажок!

Зовется он – стежок. (ИГЛА) (10 баллов)

На полянке шерстяной

Пляшет тонконожка

Из-под туфельки стальной

Выползает стежка. (ШВЕЙНАЯ МАШИНА) (20 баллов)

Регулятор натяжения нити находится (30 баллов)

а) на моталке;

б) на шпульном колпачке;

в) на платформе.

Нить утка располагается в отрезе ткани: (40 баллов)

а) вдоль;

б) поперек;

в) посередине.

Часть машинной иглы: (50 баллов)

- а) колба;
- б) тиски;
- в) колышек.

4 блок вопросов «Умная хозяйшка»

Как называется расстановка на столе посуды?

- а) раскладка;
- б) оформление;
- в) *сервировка*.

Кто ввел в обиход слово “этикет”:

- а) Петр I;
- б) *Людвиг XIV*;
- в) Владимир Мономах.

Перечень кушаний и напитков к завтраку, обеду и ужину – ... (*МЕНЮ*)

Ощущение, связанное с процессом потребления пищи – ... (*АППЕТИТ*)

Работник, знающий технологический процесс приготовления теста, крема, помадки, сиропа –... (*КОНДИТЕР*)

У игроков на столах таблицы с ценой вопросов каждого блока. После выбора вопроса в процессе игры игроки зачеркивают его номер для того, чтобы исключить повторный его выбор.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все вопросы.

Итог

Подсчет баллов. Выступление жюри.