МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Кафедра технологии и предпринимательства**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Разработала К.В.Третьякова

(дата, подпись) (инициалы, фамилия)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики, курс 3

Направление: Педагогическое образование

Профиль: Технологическое образование. Экономика

Научный руководитель,

канд. пед. наук, доцент А.Г. Хентонен

(дата, подпись) (инициалы, фамилия)

Нормоконтролер,

канд. пед.наук,доцент А.Г. Хентонен

(дата, подпись) (инициалы, фамилия)

Краснодар 2017

СОДЕРЖАНИЕ

Введение……………………………………………………………….………...…3

1 Теоретические аспекты применения интерактивных средств обучения на

уроках технологии в общеобразовательной школе …………….………………5

1.1 Современные проблемы применения интерактивных средств обучения в

общеобразовательной школе……………………………………………......5

1.2 Особенности применения интерактивных средств обучения на уроках

технологии в общеобразовательной школе ………….…............................8

2 Методическое обеспечение применения интерактивных средств обучения на

уроках технологии в общеобразовательной школе…………………………….9

2.1 Применение интерактивных форм, методов и приёмов обучения на

уроках технологии ………………………………………………………….9

2.2 Разработка программы по технологии с применением интерактивных

средств на примере раздела «Кулинария»………………………………..16

Заключение ………………………………………………………………………22

Список использованных источников………………………………………...…24

ВВЕДЕНИЕ

*Актуальность исследования* курсовой работы на тему: «Применение интерактивных средств обучения на уроках технологии в общеобразовательной школе» эта тема сейчас очень значительна на любой стадии образования. Это объясняется быстрой пропагандой различных инноваций. Интерактивные средства обучения приобретают сегодня всё большее признание и применяется при преподавании различных учебных предметов, в том числе на уроке «технологии».

*Проблема* *исследования* состоит в том, что сегодня важнейшую роль в социальной жизни личности играет владение им информацией. Высокий уровень культуры и общения учащихся в процессе обучения является необходимым, а также играет важную роль в повышении мотивации и интереса к изучаемым дисциплинам. Большую помощь в решении данных проблем оказывает применение различных интерактивных средств обучения на занятиях технологии. Аналогичные уроки вызывают у учащихся особый интерес и внимание, а это в свою очередь помогает запомнить больше информации школьнику и облегчить работу преподавателя.

*Цель исследования* - это изучение интерактивных средств, их функций, а также, влияние на учащихся применения интерактивных средств на уроках технологии.

*Объект исследования* - образовательный процесс, с применением интерактивных средств на уроках технологии.

*Предмет* *исследования* - применение интерактивных средств обучения на уроках технологии в общеобразовательной школе.

*Гипотеза исследования:* Интерактивные средства обучения, на мой взгляд, открывают новые возможности, связанные, прежде всего, с регулированием взаимоотношений посредством взаимодействия в процессе усвоения учебного материала на уроках технологии. Ведь от взаимопонимания между одноклассниками зависит их настроение, и учебная деятельность на базе учебных источников может быть сильнейшим путём подъема эффективности учебного процесса.

Задачи исследования:

- определение основных видов интерактивных средств обучения, применяемых на уроках технологии.

- выявление значения применения на уроках технологии интерактивных средств и форм.

*Методы исследования:* наблюдение*,* сравнение ианализ в процессе обучения при применении интерактивных средств на уроках технологии в общеобразовательной школе.

*Структура исследования* обусловлена поставленными в исследовании задачами.

Глава первая посвящена теоретическому анализу проблем и особенностей применения интерактивных средств обучения на уроках технологии. Вторая глава содержит методическое обеспечение применения интерактивных средств обучения на уроках технологии, а также готовую для применения на уроках программу по технологии с применением интерактивных средств.

1 Теоретические аспекты применения интерактивных средств обучения на уроках технологии в общеобразовательной школе

1.1 Современные проблемы применения интерактивных средств обучения в общеобразовательной школе.

Использование различных видов игр в учебном процессе позволяет решить целый ряд педагогических проблем. Огромную роль играют настроение, общее бодрое состояние духа у учеников, деловитое и спокойное, если так можно выразиться, оживленность, которые составляют педагогическую основу всякой успешной работы школы. Все то, что создает скучную атмосферу - унылость, безнадежность, - все это является отрицательными факторами успешной работы учеников.

Использование интерактивных методов на уроках позволяет сделать их яркими и интересными для детей, повышают мотивацию к изучению предмета, помогают поверить в свои силы. Это очень важно в жизни ученика. Может быть, уроки технологии помогут выбрать кому-то будущую профессию, заниматься любимым делом [1, с. 134-152]. Вот правильно оформлять ссылки надо

Игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В игре дети тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Усваивая или уточняя в игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам, развивают память, внимание, учатся применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть их действия и качества, они проявляют сообразительность и находчивость. В начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

Игры, игровые элементы целесообразно применять на всех уроках технологии, только не стоит превращать процесс обучения в игру.

На уроках используются обучающие организационно - деятельностные игры. При закреплении пройденного материала возможно проведение игрового урока "Крестики-нолики". На таком уроке учащиеся делятся на две команды, предлагаются задания соревновательного игрового характера. В ходе такого урока идёт развитие логического мышления, расширения кругозора учащихся.

На уроках технологии незаменимы ролевые и деловые игры. Детям даётся возможность почувствовать себя в роли представителей различных профессий. Это очень важно, потому что профориентация - одна из главных задач уроков технологии. Дизайнеры и модельеры, кулинары и менеджеры, агрономы и цветоводы. Это только небольшой перечень различных ролей в играх. [2. с.15-18]

При использовании групповой работы на уроках применяется игровое проектирование. Одна задача решается разными группами по-своему:

-создание замка из консервных банок. (Возможно для разных сказочных героев);

-создание маскарадного костюма;

-приготовление пищи;

-создание украшения для интерьера дома и т.д.

При игровом проектировании должен присутствовать соревновательный элемент.

На уроках технологии можно использовать следующие игры для интерактивного обучения:

·"Аквариум" заключается в том, что несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Удачно использование данной формы при изучении правил этикета.

·"Дерево решений" - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем "дереве" (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи. Возможно использование на уроках в блоке "Экономика. Бюджет семьи"

·"Займи позицию". Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом "ДА" или "НЕТ". Желательно, чтобы они объяснили свою позицию. Возможно использование при изучении темы "Гигиена"

Различные виды игр охватывают как практическую, так и теоретическую стороны изучаемого предмета.

Личностно - ориентированный подход должен присутствовать на каждом уроке. Это даёт возможность каждому ученику учиться в силу своих способностей и не чувствовать, что у него что-то не получается. При работе в группах задания распределяются с учётом способностей детей. Если ребёнок не уверен в своих силах, то он теряет интерес к работе. В группе, выполняя даже не слишком значительную часть работы, ребёнок чувствует себя участником группы и учится тому, что даётся ему нелегко.

1.2 Особенности применения интерактивных средств обучения на уроках технологии в общеобразовательной школе

Применение интерактивных средств обучения на школьных уроках предполагает моделирование ситуаций из жизни, использование игр по ролям, совместное принятие решений и проблем.

Процесс обучения, в интерактивной форме невозможен без участия ученика и взаимодействия всех участников в процессе обучения.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- пассивная - ученик является "объектом" обучения (слушает и смотрит);

- активная - ученик является "субъектом" обучения (творческие задания, самостоятельная работа и т.д.);

- интерактивная - inter (взаимный), act (действие). Обучение происходит в условиях активного взаимодействия всех учащихся. Учащиеся и учитель выступают равноправными субъектами обучения.

На уроках технологии учитель использует словесные методы обучения. К словесным методам обучения относят рассказ, лекция, беседа и др. В процессе их применения учитель посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а ученики посредством слушания, запоминания и осмысливания активно его усваивают. Но только слушать не так интересно. А в силу особенностей предмета, который имеет в основном практическую направленность, рассказ должен подкрепляться яркой наглядностью. В этом учителю помогает на уроке презентация. Таким образом, использование презентаций при словесном объяснении способствует лучшему усвоению материала.

При объяснении последовательности выполнения работы презентация является неоценимым помощником. Очень большое место на уроках технологии занимает метод проектов. Здесь без презентации обойтись невозможно. Учащиеся с удовольствием собирают материал для презентаций, составляют красочные проекты. [4. С.110-136]

2 Методическое обеспечение применения интерактивных средств обучения на уроках технологии в общеобразовательной школе

2.1 Применение интерактивных форм, методов и приемов на уроках технологии.

В работе используются следующие интерактивные средства обучения:

- игра как одно из средств интерактивного обучения;

- личностно-ориентированный подход в обучении;

- ИКТ как прием представления информации;

- проблемно-задачный подход обучения на уроке;

- правила управления успехом на уроке как интерактивная форма.

Применение игры в рамках учебного процесса – используется уже давно. Игра не заменяет полностью традиционные средства и методы обучения; она только частично их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

На уроках технологии часто используются обучающие игры.

Обучающие игры – единство комплекса релаксо-педагогических подходов и цепочки подобных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных ситуаций, в которых участники выполняют определённые им социальные роли в соответствии с поставленными целями. [5. C.117]

Виды обучающих игр, применяемых на уроках технологии:

- организационно - деятельностные игры предполагают организацию коллективной мыслительной деятельности на основе развёртывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе анализа. Они могут быть связаны с формой построения учебного занятия (например, составление кроссворда или соревнование двух групп учащихся при взаимной постановке вопросов или выполнения практических заданий). [6. с.158]

- ролевые игры характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками её решения.

Разыгрывание ролей создаёт на уроке взаимозависимость учащихся и тем самым активизирует их познавательно-творческую деятельность. Это достигается следующими средствами:

- постановкой общей для группы достаточно сложной задачи, которая требует коллективного взаимодействия учащихся.

- обеспечением различия интересов участников ролевых ситуаций, которые могут представлять разные службы (например, заказчики и повар, швея и модельер, покупатели и продавец и т.п.).

- дискуссионным взаимодействием участников группы в соответствии с их ролями.

- введением учителем по ходу занятия корректирующих условий, дополнительных сведений, помех и др.

- обязательной оценкой учителем ролевых функций учащихся в ходе и в конце урока.

- деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных процессов и механизмов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной, технической и т.п.) [7. с.13]

В моделирующие игры желательно включать определённые противоречия интересов участников группы. Это позволяет приблизить игровую модель к реальным процессам. В ходе игры участники имеют не все данные для принятия оптимального решения, в их действия вводятся помехи, затрудняющие выполнение задания. Для деловой игры, моделирующей реальную ситуацию, важно побудить каждого участника действовать как в реальной ситуации. Важным является согласование действий участников игры.

Познавательно-дидактические игры, в которых создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст. Например, "Путешествие льняного волокна", "На балу у принцессы" и др.

Игровое проектирование может быть связано с решением конструкторской задачи или разработкой технологии. При реализации этого метода учитель формулирует задачу и исходные условия к ней. Он может ограничить круг поиска решений. Для игрового проектирования, в отличии от метода проектов, обязательным является введение состязательной ситуации в учебный процесс. Учащиеся делятся на небольшие группы, каждая из которых разрабатывает и представляет собой вариант решения проблемы. В зависимости от сложности поставленной учителем проблемы готовые варианты могут рассматриваться на этом же занятии или должны быть представлены для обсуждения на последующих занятиях.

Используя различные виды игр на занятиях, важно не превратить весь учебный процесс в игру. При организации урока очень важно ясно представлять для каких целей используется данная игра. [9. с.35]

При использовании наглядных демонстрационных методов обучения необходимо соблюдать ряд условий:

- применяемая наглядность должна соответствовать возрасту учащихся;

- наглядность должна использоваться в меру и показывать ее следует постепенно и только в соответствующий момент урока;

- необходимо четко выделять главное, существенное при показе слайдов; детально продумывать пояснения, даваемые в ходе демонстрации; демонстрируемые слайды должны быть точно согласованы с содержанием материала.

Информационно-коммуникационные технологии на уроках технологии принято применять при изучении отдельных тем и разделов программы. Данная образовательная область предусматривает, в первую очередь, формирование и совершенствование практических умений, навыков учащихся в экономном ведении домашнего хозяйства, заготовке и хранении продуктов, уходе за жилищем, в способах художественной обработки материалов, моделирования и пошива одежды. Соответственно, большее количество времени должно уделяться практической деятельности учащихся на уроке. [10. с.71]

Но иногда применение ИКТ становится необходимостью.

На уроке, как правило, происходит выступление учителя или учеников с использованием компьютера, проектора, звуковых колонок и другой техники.

Презентация может быть построена так, чтобы наиболее оптимально решать поставленные на уроке задачи.

Презентация позволяет учителю не только читать лекцию, но вести беседу с учащимися, задавая вопросы по теме, заставляя учащихся отметить для себя главную информацию, полученные ранее знания по другим предметам, высказывать предположения.

Использование ИКТ на занятиях вносит элемент занимательности, который состоит в том, что учитель, используя свойства предметов и явлений, вызывает у учащихся чувство удивления, обостряет их внимание, воздействует на эмоции учеников. [11.с.93]

Элемент занимательности позволяет активизировать мыслительную деятельность ученика, подготовить его к изучению нового материала, повторить ранее изученную тему или блок тем на уроке. Занимательный материал должен соответствовать возрастным особенностям учащихся, уровню их интеллектуального развития.

Разнообразие занимательных форм обучения на уроках (игры-упражнения, состязания, конкурсы, сигнальные карточки, живое, образное описание событий, рассказ-задача, игры-путешествия и т.д.) создаёт положительный эмоциональный фон деятельности, располагает к выполнению тех заданий, которые считаются трудными и даже непреодолимыми. [12. с.59]

Использование ИКТ на занятиях очень разнообразны. Чаще всего используется в изучении нового материала, а также для закрепления и повторения изучаемого учебного материала, в совершенствовании навыков с учётом основных пробелов в знаниях и умениях учащихся.

Использование новых технических и аудиовизуальных средств повышения наглядность обучения и создает, казалось бы, условия для сохранения работоспособности. Но ИКТ увеличивают объем информации, получаемой учащимися по сравнению с обычным уроком. И хотя, форма подачи ее более наглядная, она повышает внимание и интерес учащихся к изучаемому материалу, возросший объем информации увеличивает напряжение, темп работы, возрастает нагрузка на зрительный и слуховой анализаторы. Поэтому использование презентаций, демонстрационных фильмов необходимо чётко дозировать, ясно представлять их роль и место на уроках.

Применение образовательных информационных технологий позволяет в значительной степени интенсифицировать учебный процесс и активизировать учеников.

Педагогические возможности компьютера и интерактивной доски, как средств обучения, по ряду показателей намного превосходят возможности традиционных средств реализации учебного процесса.

Использование современных мультимедийных и интерактивных технологий в преподавании школьных предметов позволяет повысить наглядность и эргономику восприятия учебного материала, что положительно отражается на учебной мотивации и эффективности обучения.

Интерактивные и мультимедиатехнологии обогащают процесс обучения, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого.

13. Технология, Твоя профессиональная карьера, 8-9 класс, Лернер П.С., Михальченко Г.Ф., Прудило А.В., 2010. с.80

Интерактивные и мультимедиатехнологии интегрируют в себе мощные распределенные образовательные ресурсы, они могут обеспечить среду формирования и проявления ключевых компетенций, к которым относятся в первую очередь информационная и коммуникативная. Образовательные информационные технологии открывают принципиально новые методические подходы в системе общего образования. [14. http://www.prosv.ru/umk/adapt0-9]

Имеющиеся программные продукты, в том числе готовые электронные учебники и книги, а также собственные разработки, позволяют учителю повысить эффективность обучения.

Возможности интерактивного и мультимедийного образования:

Возможность индивидуализировать учебный процесс, приспособить его к личностным особенностям и потребностям учащихся;

Возможность организовать учебный материал с учетом различных способов учебной деятельности;

Возможность компактно представить большой объем учебной информации, четко структурированной и последовательно организованной;

Возможность усилить визуальное восприятие и облегчить усвоение учебного материала;

Возможность активизировать познавательную деятельность учащихся (использование элементов анимации, компьютерного конструирования позволяет школьникам получить не только знания, но и первоначальные учебные навыки при изучении конкретного предмета). Интерактивные средства и методы обучения создают ситуации успеха, что является мощным стимулом для учащихся. Даже самый безынициативный ребёнок хочет быть успешным. Для этого условия ситуации успеха важно создавать на уроке для каждого ученика индивидуально. Существуют следующие правила управления успехом на уроке:

- успех начинается с признания детьми права учителя учить. Авторитет, личность учителя, его разнообразные достоинства, интересы являются залогом успеха учащихся.

-если после урока у учеников не осталось вопросов, которые им хотелось бы обсудить, то это значит, что урок может и был полезный, но оставил детей равнодушными.

-необоснованная похвала, гипертрофированные комплименты нивелируют ощущение успеха. Нужно уметь видеть реальные изменения, сдвиги и особенности детей.

Психологический климат, позитивная обстановка, организация деятельности всех учащихся на уроке, разумное сочетание материала и творческих методов - это залог успеха на уроке.

Начало урока выступает как момент, от которого в значительной степени зависит ход всего урока. Учитель должен включать всех учащихся в коллективную познавательную деятельность. Если ребёнку трудно даются знания, но он стремится их получить и настроен на успех, то в большинстве случаев он добивается своего, а задача учителя ему в этом помочь.

Результатом использования ситуаций успеха становится повышение интереса к предметам, легче проходит процесс вовлечения в работу пассивных учеников, улучшаются взаимоотношения в классе.

2.2 Разработка программы по технологии с применением интерактивных средств на примере раздела «Кулинария»

Цель:

1. Закрепить знания, умения, навыки по разделу «Кулинария»;  
        2. Способствовать обобщению и систематизации знаний и умений учащихся по технологии обработки пищевых продуктов. (Крупы и блюда из них. Макароны и блюда из них. Молочные продукты, творог и блюда из него).

   3. Развить интерес к предмету « Технология», умение работать в группе;  
способствовать развитию памяти, внимания, речи, творческого мышления (умение логически мыслить при решении ситуационных задач).

    4. Воспитать трудолюбие, аккуратность, умение слушать другого человека.

Оборудование: презентация с вопросами и заданиями,  проектор, экран, листочки, ручки, посуда для сервировки, салфетки, скатерть, чёрный ящик.

Участники: ведущий, две команды, жюри.

Тип урока: нетрадиционный, урок в игровой форме.

   Ход урока:

Организационный момент.

1. Приветствие.

  2. Сообщение темы урока.

Команды должны не соревноваться между собой, а набрать как можно больше баллов. По итогам игры проигравших у нас не будет, ведь каждый из вас получит удовольствие и самое главное – знания, которые вам всегда пригодятся в будущем.  [16. C.138]

Девочки делятся на две команды. Они садятся за столы и придумывают веселое кулинарное название, выбирают капитана. Представление команд друг другу. (Название команды и капитана). Команда –«Поворята» и «Хозяюшки»

   3.Конкурсная часть.

1) конкурс "Разминка"Отгадывание загадок

2)конкурс "Анаграммы"

Из предложенных анаграмм командам нужно составить как можно больше слов за определённый период времени. За каждое правильное слово 1 бал.

Есврривоак                                  укиланиря

Паепитт                                          авкра

Утешине                                         еражеьн

Исорп                                             мстенаа реброубдт

Проверь себя: Сервировка; кулинария; аппетит; варка; тушение; жаренье;

сироп; сметана; бутерброды.

3) конкурс "Найди лишнее"

Командам предлагается по две карточки со словами, одно из которых выпадает из логического ряда. Команды должны найти лишнее слово и объяснить, почему они так считают. За правильный выбор слова и объяснение команда получает 4 балла, только за выбор слова 2 балла.

А) ЛОЖКА, ВИЛКА, КАСТРЮЛЯ, НОЖ    (столовые приборы)

Б) ВСМЯТКУ, В МЕШОЧЕК, В КРУТУЮ, ОМЛЕТ. (способы варки яиц)

В) ЖАРЕНЬЕ, ВАРКА, ЗАПЕКАНИЕ, МЫТЬЕ (тепловая обработка)

 Г) КАСТРЮЛЯ, СКОВОРОДА, БЛЮДЦЕ, ЖАРОВНЯ (кухонная посуда).

4) конкурс "Грамотная хозяйка"

Необходимо вставить в слова  пропущенные гласные буквы.  Пишет на листе один член команды,  контролирует вся команда

М- К- Р- Н -                                                  К –Л –Н –Р -Я

- ДР -Ц-                                                          Г –РК –Л -С

П –РЛ –ВК -                                                      ПР –Д -Л

- ВС –НК -                                                      М –РК -ВЬ

С –РН –К - Д                                                   ТВ –Р -Г

 Б –Т –РБР -                                                   -МЛ -Т

СК –В –Р –Д -                                                 С –НДВ -Ч

С –РВ –Р –ВК -                                             М –Л –К –

Наибольший бал – 16 баллов. За каждый правильный ответ 1 бал.

Правильные ответы: МАКАРОНЫ, ЯДРИЦА, ПЕРЛОВКА, ОВСЯНКА, СЫРНИКИ, БУТЕРБРОДЫ, СКОВОРОДА, СЕРВИРОВКА, КУЛИНАРИЯ, ГЕРКУЛЕС, ПРОДЕЛ, МОРКОВЬ, ТВОРОГ, ОМЛЕТ, САНДВИЧ, МОЛОКО.

5) конкурс "Верно составь пословицу"

Командам  даются карточки с началом пословиц, которые они должны закончить, подобрав карточку с продолжением пословицы. За  правильно законченную пословицу команда получает  1 балл.

|  |  |
| --- | --- |
| Чай пить | не дрова рубить |
| Хлеб везде хорош | и у нас и за морем |
| Ужин не нужен | был бы обед |
| Сытой мышке | и сало не вкусно |
| Добра слава | лучше мягкого пирога |
| Не красен обед    пирогами | красен едоками |
| На чужой каравай | рот не разевай |
| Мешай сметану | масло дождешься |
| Один с сошкой | а семь с ложкой |

6) конкурс "Согласны ли вы"

Графический диктант.

Если команда согласна с предложенным утверждением,   
то на листе бумаги ставит такой знак  «+»    если не согласны  такой  « - »

-  Молоко нужно хранить  в эмалированной и стеклянной  посуде

 -  Макароны солят после закипания воды.

- Первичная обработка макарон очень проста: их перебирают и     
  промывают.

- Перед приготовлением сырников творог  протирают или  пропускают     
 через мясорубку.

- Каши можно варить на воде, молоке, на бульоне.

- Каши бывают вязкие, рассыпчатые и жидкие.

- Макароны содержат много питательных веществ.

- Все крупы перед приготовлением промывают.

Наибольший бал – 8 баллов, за каждый правильный ответ 1 балл.

 7) конкурс "Расставь всё по своим местам"

                           Найдите  соответствие круп злакам

1.ПШЕНИЦА                            а.  МАНКА

2.ОВЕС                                    б.  ГЕРКУЛЕС

3.ПРОСО                                в.  ПШЕНО

4.ГРЕЧИХА                               г.  ПЕРЛОВКА  
 5.ЯЧМЕНЬ                                е.  ЯЧНЕВАЯ  
 6.РИС                                        ж.  ПРОДЕЛ  
                                                   з.  ЯДРИЦА   
                                                  и. РИСОВАЯ   
                                                   д.  ТОЛОКНО

  правильный ответ : 1-а;  2- б,д;  3- в; 4- ж;  5- г,е;  6- и.

8) конкурс "Знатоки этикета"

Какие правила этикета нарушены?  Как правильно себя вести?    Наибольший балл – 6

9) конкурс "Конкурс капитанов"

«А, ну-ка отгадай»

Определить крупу на ощупь.

"Раз картошка, два картошка", вам предстоит очистить одну картофелину так, чтобы кожура имела одну ленту.

У кого длиннее кожура от картофеля, та и команда побеждает.

За конкурс – 5 баллов.

10) конкурс "Что в чёрном ящике"

Учитель устно дает описание того, что лежит в ящике. Если команда догадывается с первой подсказки, то получает 5 баллов, если со второй то – 3 балла, если с последней – то 1 балл.

Задание 1

А) В переводе с немецкого языка, это означает «чертово яблоко». Его из за причудливой формы считали созданием дьявола и церковь вводила на него запрет.

Б) Это очень ценный и питательный продукт. Его называют вторым хлебом. Его любят не только люди и животные, но он является основным лакомством для колорадского жука.

В) Из него производят крахмал.   (картофель)

Задание 2

Это однолетнее растение из семейства бобовых. Со времен каменного века оно вошло в культуру, а его родоначальники произрастали в районе Средиземноморья, в Индии и Тибете. В России это растение известно с незапамятных времен. Из плодов этого растения готовят кашу, варят суп, его консервируют, добавляют в салаты.       (горох)

11) конкурс "Эрудитов"

Задание на смекалку, быстроту реакции.

Для каждой команды в быстром темпе  читаются задания- загадки, нужно как можно быстрее, а главное правильно отвечать. Конкурс оценивается по количеству правильных ответов. Один правильный ответ- 1балл.

 Задание 1-ой команде:

1) им прослаивают торт    (крем)

2) любимый салат всех детей   (оливье)

3) овощ, от которого плачут  (лук)

4) любимое лакомство обезьян   (банан)

5) что всему голова  (хлеб)

6) из неё готовят поп- корн  (кукуруза)

7) самая сильная каша  (геркулес)

8) Сколько яиц можно съесть натощак? (одно).

9)  Как называется помещение для приготовления и приема пищи? (кухня)

10) Какой витамин роста? (витаминА)

Задание 2-ой команде:

1) любимое лакомство мышей   (сыр)

2) это производят пчёлы     (мёд)

3) сыр не приготовишь без…..(молока)

4) сказочный овощ, не желавший вылезти из земли     (репа)

5) Итальянское ,всемирно- известное блюдо    (спагетти или пицца)

6) тропический фрукт с роскошным хвостом      (ананас)

7) высушенный виноград называется    (изюм)

8) Что сырым не едят, а вареным выбрасывают. (лавровый лист).

9) Профессия человека, который готовит пищу?   (повар).                   Задание 3-ей команде:

1) свежий, малосольный, консервированный….. (огурец)

2) без чего не приготовить уху   (рыба)

3) что несла Красная Шапочка бабушке  (пирожки и горшочек с маслом)

4) что мы называем вторым хлебом   (картофель)

5) мускатный, грецкий, арахис, фундук- общее название…. (орех)

12) конкурс "Конкурс дегустаторов"

Повар должен хорошо знать пряные травы, отличать их по запаху, для того чтобы уметь создавать ароматную композицию каждого блюда. А сможете ли вы по запаху узнать ту или иную пряную зелень?

Игроку завязывают глаза и дают понюхать нарезанную зелень. Игрок должен угадать её.

Виды пряной травы: укроп, петрушка, зелёный лук, мята.

4. Итог урока.

Подведение итогов, выставление оценок.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе исследования работы, на основе рассмотренной психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу были сделаны следующие выводы:

-продуктивность учебного процесса во многом зависит от умения учителя правильно организовать урок и грамотно выбрать ту или иную форму проведения занятия.

- в педагогике в настоящее время большое внимание уделяется интерактивным формам обучения в сочетании с современными технологиями;

- интерактивные методы обучения способствуют повышению мотивации и интереса в области изучаемых предметов и в общеобразовательном плане, стимулируют активность и самостоятельность обучаемых;

- большое внимание уделяется различным видам игр на уроке, выявлено их существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся;

- важную роль играет применение ролевых и деловых игр на уроках технологии, они решают задачу профориентации на уроке;

- игры как форма интерактивного обучения могут быть использованы, как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Они должны в полном объеме решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности;

При использовании интерактивных форм обучения учащиеся являются на уроке не объектами обучения, а равноправными субъектами деятельности, проблемно-задачный подход даёт возможность примерить практическую ситуацию на свой собственный опыт, что связывает урок с жизнью, даёт возможность учащимся применять свои знания на практике. Личностно-ориентированный подход на уроках даёт возможность раскрыть возможности каждого ребёнка, не сравнивая их между собой. Любая деятельность учащихся является значимой;

Использование ИКТ повышает мотивацию учения, помогает учащимся закрепить собственные знания, способствует развитию интеллектуальных качеств каждой личности;

Создание на уроках ситуаций успеха дает возможность проводить уроки в доброжелательной атмосфере, снимает эмоциональное напряжение, снижает уровень тревожности;

На любом уроке ученик должен видеть результаты своей деятельности, учиться оценивать их. На уроках технологии это особенно важно, т.к. здесь дети учатся практической деятельности, урок имеет очень тесную связь с жизнью. Учащиеся не могут изучать его отвлечённо, поэтому очень важно дать им возможность действовать не по плану, а проявить своё творчество, свои личные способности и качества. С этими задачами проще справиться, если использовать интерактивные методы обучения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1 Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. - Калуга: "Адель", 1997. С.134-152

2 Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Не совсем обычный урок - Воронеж, 2006. С.15-18

3 Махмутов М.И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории. - М.: Педагогика, 1995. С.46-51

4 Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. - Волгоград: 2007. С.110-136

5 Самоукина Н.В. Игры, в которые играют… /Психологический практикум/. Дубна: Феникс", 1997. С.117

6 Селевко Г.К. Современные образовательные технологии - М.: Народное образование, 2008. С.158

7 Практикум по интерактивным технологиям, автор Рабинович П.Д., Баграмяна Э.Р. (издательство "БИНОМ. «Лаборатория знаний»)2015. C.13

8 Ситуационный анализ или Анатомия кейс-метода / Ю. Сурмин: Центр инноваций и развития, 2002. C.27

9. Трудовое обучение, Технический труд, 6 класс, Астрейко С.Я., 2011/ C.35

10. Рабочая программа по технологии, 5-9 класс, Васильева Т.Т., 2012. C.71

11. Технология, 5-8 класс, Программа, Тищенко А.Т., Синица Н.В., 2015. C.93

12. Рабочая программа по технологии, 5-9 класс, Васильева Т.Т., 2012. C. 59

13. Технология, Твоя профессиональная карьера, 8-9 класс, Лернер П.С., Михальченко Г.Ф., Прудило А.В., 2010. C.80

14. http://www.prosv.ru

15. Кожина О. А, Кулакова Е.Н., Маркуцкая С.Э. Технология. Обслуживающий труд. ДРОФА <http://www.drofa.ru>.

16. Ковалёва Е.А. Учебник для специальных (коррекционных) образовательных учреждений Издательство «Просвещение» С.138

17. Сасова И.А., Павлова М.Б., Шарутина А.Ю., Гуревич М.И. / Под ред. Сасовой И.А. Технология. Технологии ведения дома. 7 класс 2015 с.28

18. Синица Н.В., Самородский П.С, Симоненко В.Д., Яковенко О.В. Технология 7класс 2013 с.83