

В. А. ВАСИЛЬЕВА, И. Б. СОЛОВЬЕВА

Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет
имени В. М. Шукшина
Бийск, Россия

Традиционная форма урока, ориентированная на сообщение знаний учащимся в готовом виде, является скучной и не дает высоких результатов. Для того, чтобы урок был плодотворным, необходимо разнообразить процесс обучения. Одним из таких средств может быть игра.

Игрой называется модель конфликтной ситуации, в которой выполнены следующие условия: участвует некоторое (конечное или бесконечное) число игроков; заранее заданы правила игры; определены количественные величины выигрышей (проигрышей) участников игры [1, с.4].

Для проведения урока технологии в 5 классе по теме «Понятие технологии» раздела современные технологии и перспективы их развития, по нашему мнению, целесообразно провести игру по принципу телевизионной игры «Что? Где? Когда?».

Цель данной игры: закрепить знания учащихся по теме «Понятие технологии» До начала игры обучающимся по гиперссылке, размещенной на платформе MOODLE, демонстрируется видеоролик (длительностью 7 минут), в котором рассказывается о таких понятиях как труд, предмет труда, технология, производство и др., а также презентация из 8 слайдов (размещенной в том же курсе на платформе MOODLE) для акцентирования внимания обучающихся на основные понятия.

После просмотра видеоролика и презентации класс делится на три команды для проведения игры, которая будет проходить в формате телевизионной «Что? Где? Когда?». Командам дается 5 минут для того, чтобы подготовить вопросы для соперников. Первая команда выходит к доске, вторая и третья команды по очереди задают вопросы первой команде. У команды есть 30 секунд на обсуждение вопроса. Если команда дала правильный ответ, то они получают балл, если ответ неверный, то команда, задавшая вопрос, меняется местами с командой у доски. Игра длится до 6 призовых баллов.

Организация такой командной игры на уроках технологии позволит активизировать деятельность обучающегося, развить познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, коммуникативные способности, поддержать интерес к изучаемому материалу, снять утомление у обучающихся и сделает процесс обучения интересным.

Список литературы

1. Прокофьева, С. И. Основы теории игр: учебное пособие / С. И. Прокофьева, Э. Е. Пак, Е. К. Ершов. - Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 64 с. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/30011.html> (дата обращения: 21.09.2021).