

Интерактивное развитие школьников на уроках технологии

Ведмич Л.В., кандидат педагогических наук г. Санкт-Петербург

Трудовое обучение учащихся в школе на уроках технологии (обслуживающего труда) было и должно оставаться в центре внимания образовательного процесса. Формируя развитие учащихся через интерес к труду, современному учителю необходимо совершенствовать свои уроки, постоянно работая над поиском новых форм, средств и технологий обучения и воспитания.

При поурочном планировании педагогу приходится систематизировать содержание обучения, опираясь на принципы непрерывности, преемственности, дифференцированности и интегрированности знаний и умений школьников, осуществлять межпредметные связи в последовательном и содержательном аспектах.

Для проведения занятия по закреплению знаний, умений и навыков предлагается «методика взаимного обмена знаниями», которая осуществляется в игровой форме конкурса «Лучшая команда художника-модельера». Методика предлагается в основном для молодых учителей технологии.

Предлагаемая методика дает возможность учителю технологии:

- закрепить ранее изученный материал;
- организовать коллективную деятельность учащихся в бригадную, командную или групповую форму (по выбору учителя);
- обогатить словарно-терминологический запас школьников, пополнить их знания дополнительной научной информацией;
- каждый учащийся 8 раз обменивается своими знаниями при общении с другими школьниками, получая дополнительную информацию от них, обогащая свой запас знаний;
- научить учащихся активной работе с литературой;
- закрепить приемы работы с компьютером;
- использовать интеграцию содержания трех модулей: швейное материаловедение, конструирование и моделирование одежды;
- предоставить учащимся более глубокую информацию о профессиях;
- каждый учащийся побудет в роли этой профессии;
- осуществлять воспитание учащихся в духе доброжелательности друг к другу, взаимопомощи, развитие их творческих способностей, эстетических и этических знаний;
- проводить обсуждение предложенной проблемы, подготовку и решение поставленных задач,
- подведение итогов проводить в открытой форме, что выражается в балловой системе за прямые ответы и дополнения.

Учитель технологии проводит предварительную подготовку занятия, планирует организацию и ход занятия в несколько этапов, подводит итоги работы.

Подготовительный этап конкурса

Подготовительный этап является ответственным моментом и состоит в следующем:

- 1) формулируется тема, цель и задачи занятия, подбирается литература для знакомства с профессиями: художника-модельера, конструктора, лекальщика, инженера текстильной промышленности, ткачихи, мастера химчистки, закройщика;
- 2) разрабатывается экран результатов для двух команд (см. рис.1);

=====

Рис. 1. Экран результатов

№ п/п	Профессия	1 команда	2 команда
1	Художник-модельер	▽	△
2	Конструктор		
3	Инженер текстильной промышленности		
4	Лекальщик		
5	Ткачиха		
6	Закройщик		
7	Мастер химчистки		
8	Художественный совет		
9	Дополнительные вопросы		
10	Дополнительные ответы		
	ИТОГО		

Примечание: результаты выносятся на экран в виде цветных фишек сразу же после завершения обсуждаемого вопроса в каждой команде.

3) заготовить цветные фишки: красные — отлично, синие — хорошо; желтые — удовлетворительно;

4) подготовить ответы на вопросы карточек-заданий (для художественного совета);

5) оформить бадж (Значок профессии) (для каждой команды свой цвет) (рис.2)

Рис. 2. Пример баджа (Значка профессии)

Команда | Художник-модельер:
1 | Петрова Аня

6) подготовить учебную литературу (8–9 классы);
7) подобрать дополнительную литературу по обозначенной тематике;
8) отобрать два готовых швейных изделия (по усмотрению учителя — блузки, платья, др.)

9) подготовить вопросники по профессиям для разминки команд например:

- функции лекальщика
- функции текстильщика
- функции закройщика.

10) раздать сводные таблицы для жюри (см. рис.3).

Рис 3. Сводная таблица результатов участников конкурса по командам

Профессия	№ команды	Фамилия и имя учащихя	Вопросы / баллы								ИТОГО		
			1	2	3	4	5	6	7	8	I	II	
Художник-модельер	1	Л											
	2	Д											
Конструктор	1	М											
	2	С											
Инженер текстильной промышлен.	1	И											
	2	Ф											
Лекальщик	1	Е											
	2	С											
Ткачиха	1	Р											

Закройщик	2	Д																		
	1	К																		
Мастер химчистки	2	М																		
	1	Б																		
Художественный совет	2	Ш																		
	1	Г																		
	2	Ч																		

11) подготовить вопросы для каждого учащегося по профессиям и оформить их в виде карточек-заданий для будущей самоподготовки (учитель имеет право указать адрес и маршрут поиска ответа в литературе) (см. рис. 4).

Рис.4. Карточка задание самоподготовки

ТКАЧИХА: ассортимент х/б и искусственных тканей

Рассмотрим один из вариантов вопросов для карточек-заданий.

а) Модуль «Швейное материаловедение»:

1 команда:

- ткачиха — ассортимент х/б и искусственных тканей;
- инженер текстильной промышленности — свойства искусственных тканей;
- мастер химической чистки — способ выведения пятен от кофе на х/б тканях, кетчупа, черники.

2 команда:

- ткачиха — ассортимент льняных и синтетических тканей;
- инженер текстильной промышленности — свойства синтетических тканей;
- мастер химической чистки — способ выведения пятен от чая, лака для ногтей, крови.

б) Модуль «Конструирование детской одежды»

1 команда:

- конструктор — от чего зависит силуэт изделия
- лекальщик — как происходит размножение лекал по размерам
- закройщик — по каким меркам определяется ширина изделия (сетки)

2 команда:

- конструктор — от каких мерок зависит размер глубины нагрудной вытачки
- лекальщик — правила оформления лекал
- закройщик — расчет ширины одношовного рукава

в) Модуль Моделирование детской одежды

1 команда:

- художник — модельер — описать модель по представленному образцу
- член художественного совета — оценить правильность ответов команды соперника

2 команда:

- художник — модельер — описать модель по представленному образцу
- член художественного совета — оценить правильность ответов команды соперников.

Учитель: представляет модели швейных изделий командам без предварительного их обсуждения.

11) заготовить сопроводительные карточки-задания с вопросами по каждой профессии и для самоподготовки учащегося (см. рис.5), которые заполняются далее учащимися

Рис. 5. Сопроводительная карточка учащегося

=====
Профессия: | **Фамилия Имя учащегося по профессии**

=====
Вопрос самоподготовки: | **Дополнения к ответу:** | **Фамилия Имя дополняющего**
 =====

12) подготовить компьютер и компьютерные технологии по моделированию одежды (по возможности)

Организационная часть занятия

1. Подготовить кабинет, к занятию, сгруппировав столы и стулья для 2-х команд (см. рис. 6), столы для литературы, художественного совета, два готовых швейных изделия на манекенах, вывесить экран результатов, на столы учащихся выложить карточки-задания, листы чистой бумаги и прочее.
2. Приветствие класса, отметить отсутствующих.

Ход занятия

Сообщить тему, цель занятия — подведение итогов по моделированию детской одежды, закрепление знаний в форме конкурса-игры на «Лучшую команду художника-модельера».

Вводный инструктаж:

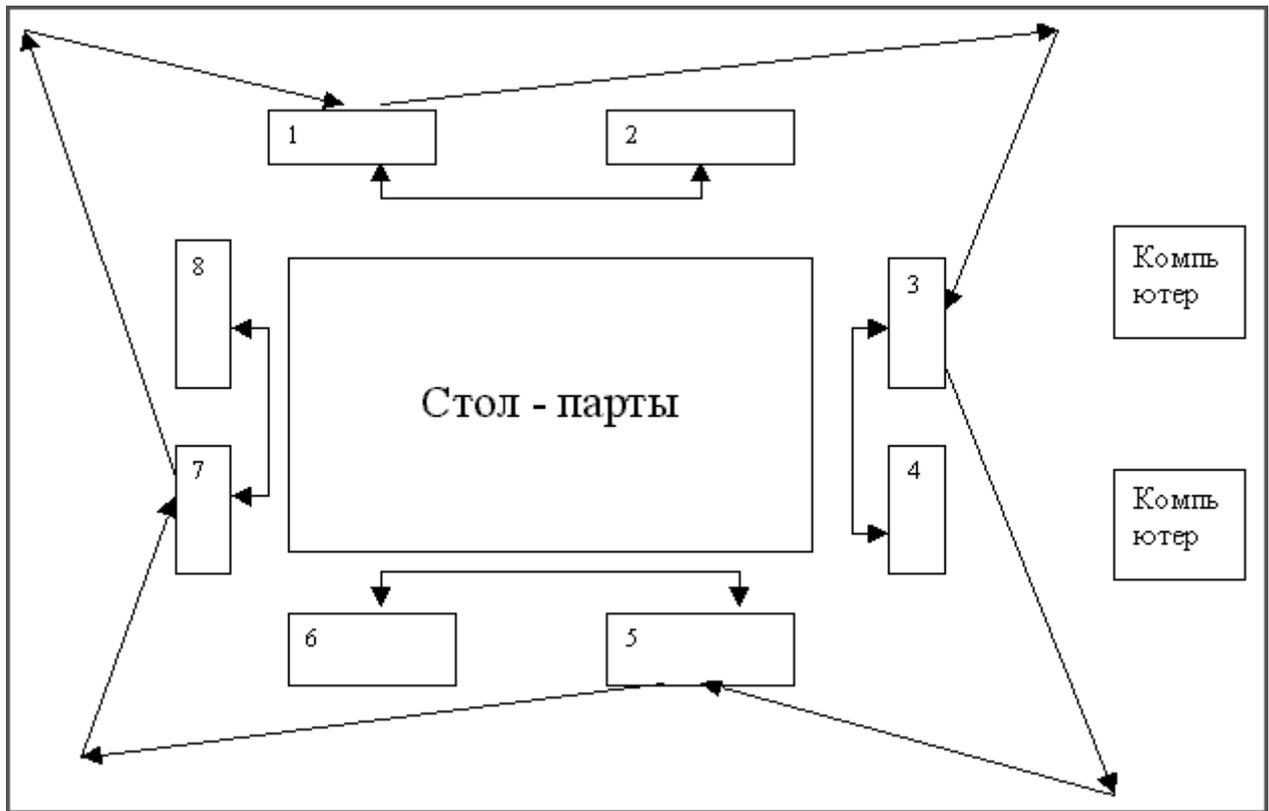
1. Разделить класс на две команды и рассадить за столы согласно рис. 5. Подразделить команду с 1 по 8 номер.
2. Раздать баджи (значки профессии) каждому учащемуся
3. Выдать карточки-задания согласно значку-профессии.
4. По жеребьевке раздать командам модели швейных изделий.
5. Рассказать условия игры и ход действий участников конкурса:

В сопровождающую карточку учащийся записывает свою фамилию, самостоятельно готовит ответ на поставленный вопрос (можно пользоваться представленной литературой, моделью швейного изделия своей команды); готовит рассказ о «своей» профессии, какое надо закончить учебное заведение и где можно работать потом (7 мин.);

После самоподготовки учащиеся нечетных номеров раскрывают свой вопрос соседу с четным номером; если включена дополнительная информация, то она вписывается в сопроводительную карточку рассказывающего учащегося, записывается фамилия дополняющего, и он получает один балл на свой счет (5 мин.).

После обмена информацией происходит смена рабочих мест — учащиеся с нечетными номерами переходят, на места нечетных (см. рис. 6.). В итоге первый номер должен прийти на свое место. Учащиеся с четными номерами остаются на своих местах и снова предъявляют ответ на свой вопрос друг другу. Каждый учащийся раскрывает свой ответ восемь раз и получает восемь раз разную информацию. Обе команды работают в одном режиме. (20 мин.)

Рис. 6. Блок-схема движения учащихся во время коллективной работы



5. Провести инструктаж учащихся как и где необходимо использовать компьютер и компьютерные технологии по моделированию детской одежды.

6. Во время ответа уже ничем нельзя пользоваться из литературы, кроме пособий, компьютера и модели.

Текущий инструктаж

Самостоятельная работа учащихся проходит в указанном режиме времени. Учитель оказывает организационную помощь в процессе самостоятельной и коллективной работе учащихся.

По приходу последнего учащегося на свое место заканчивается обмен мнениями и начинается общественный смотр знаний команд в конкурсе на «Лучшую команду художника модельера».

Ведущим в команде является художник-модельер, который ведет команду к победе. Он должен все ответы знать лучше других.

Всем процессом руководит учитель и совместно с членами художественного совета следит за точностью выполнения, качеством знаний и умений.

Команды выступают поочередно и в порядке нумерации значков-профессий, защищают модель изделия своей команды.

В течение проведения конкурса вопросы участникам команд могут быть заданы не только играющими, но и гостями.

Ответы оцениваются сразу у всех команд и результаты отмечаются на экране цветными фишками.

К итогам всех ответов добавляют дополнительно заработанные баллы участниками команд. Общие итоги отмечаются на внешнем экране открыто и в сводной таблице для жюри.

Заключительный инструктаж

Когда заканчивается обсуждение ответов всех учащихся по всем профессиям проходит подведение итогов на художественном совете.

На вывешенном экране по цветовой гамме фишек сразу наглядно и открыто видны итоги двух команд. При подсчете набранных баллов в каждой команде учитывается:

— кто больше набрал красных фишек;

— кто больше задал вопросов;

— кто и сколько сделал дополнений в сопровождающих карточках учащихся.

Лучшей команде присваивается звание «Лучшая команда художника-модельера». Выставляются оценки в классный журнал.

Резюме. В конце занятия учащимся был задан вопрос: Что понравилось в конкурсе игры «Лучшая команда художника-модельера». В результате были получены следующие ответы:

— сами давали оценку каждому ответу, более глубоко познакомились с профессиями; узнали много нового; занятие проходит в виде игры; новый вид самостоятельной подготовки и методы работы с литературой; получили содержательную дополнительную информацию от других в интересной форме; увидели возможность использования компьютерных программ по моделированию одежды; интересная форма общения.

На конкурсе может присутствовать «корреспондент» (гость на занятии), который отмечает: лучший рассказ, лучшие вопросы и ответы, дает оценку работы художественного совета, команд в целом.