Игровая деятельность на уроках швейного дела в школе для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

В.А. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка. Для него игра-это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них, нет и не может быть, полноценного умственного развития. Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Игра и игровые моменты необходимо применять и на уроках в школе.

Цель игры, проводимых на уроках швейного дела - пробудить интерес учащихся к познанию, к предмету, к труду. Дидактическая игра это форма обучения и управления познавательной деятельностью учащихся на уроке.  Она имеет дидактическую задачу, игровые действия, правила игры, результат. Дидактическая задача игры определяется учителем и отображает его обучающую деятельность. Она реализуется через игровую задачу и осуществляется детьми. Игровая задача определяют игровые действия, а эти действия становятся задачей самого ученика. Ведь игровая  деятельность  является основой игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интересней для учащихся сама игра. Тем успешнее решаются познавательные  и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности, и по отношению к играющим учащимся.         Применяю на уроках такие игры ,как: «Дом Мод», «Закройщица», «Магазин». «Демонстратор моделей швейных изделий», «Дай правильный ответ», «Конверт дружеских вопросов», «Поезд знаний», «В гостях у матрешки», отгадывание загадок, сборка пословиц и поговорок по опорным словам. А также мы составляем последовательность по карточкам, где  написаны этапы обработки  узла или швейного изделия.. Особое место в использовании на уроках швейного дела дидактических игр занимает организация и проведения игры. Игра можно проводить на разных этапах урока.

В начале урока цель игры заинтересовать, организовать детей. Стимулировать их активность на уроке.   Цель дидактической игры  при знакомстве учащихся с новым материалом должна играть задачу помочь учащимся в освоении нового материала, заинтересовать его в получении новых знаний. Здесь он может играть поисковый характер.

При закреплении учебного материала роль игры  заключается в выяснении усвоения и осмысления учебного материала. Однако, необходимо знать основные правила игры.

1.Следить за соблюдением правила игры.  Стараться не допускать нарушений правила игры, подбадривать и побуждать к поискам ответов на вопросы.

2.Во время игры  проявлять максимум внимания, доброжелательности к учащимся. Чтобы неуместными замечаниями не повлиять на активность и инициативу учащихся.

3.Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре  учащиеся с проблемами в обучения должны чувствовать себя свободно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.

5.Подведение итогов игры. В подведение итогов игры может участвовать весь класс. Это необходимо для выработки самоконтроля, самооценки. Любая игра должна приносить удовольствие, радость.

Приведу некоторые примеры игр, игровых моментов, которые применяю на уроках швейного дела.

**Игровой момент «Дай правильный ответ**»( можно применять при повторении или при закреплении пройденного материала. Учащиеся должны дать общее понятие из набора слов.) Темы. Швейная машина. Ткань.

 1.Шатун, кривошип, пусковое колесо, приводной ремень, шкив главного вала.

( Устройство ножного привода).

2.Механизм иглы. Механизм челнока. Механизм нитепритягивателя. Механизм двигателя ткани.

( Рабочие механизмы швейной машины).

3.Шкала деления. Длина стежка. Рычаг регулятора. Машинная закрепка.

(Регулятор строчки).

4.Колба. Лезвие. Острие иглы. Ушко. Лыско. Желобок.  Номер иглы.

(Машинная игла)

5 Корпус. Защелка. Установочный палец Пластинчатая пружина. Винт.

(Шпульный колпачок).

6.Катушечный стержень. Нитенаправитель. Шайбы натяжения верхней нитки. Нутепритягиватель. Ушко иглы.

(Заправка верхней нити).

7.Лицевая и изнаночная сторона. Долевая нить. Поперечная нить. Переплетения нитей. Кромка.

(Ткань).

**Игра «Домино»** ( последовательность пошива швейного изделия, какого- то узла обработки или шва)

Например: выполнение стачного шва.

|  |
| --- |
| Детали складываем лицевой стороной внутрь, сметываем. |

|  |
| --- |
| Стачиваем, ширина шва 1см-1см5мм. |

|  |
| --- |
| Удаляем нитки временного назначения. |

|  |
| --- |
| Проверяем правильность выполнения машинной работы. |

|  |
| --- |
| Шов проутюживаем. |

|  |
| --- |
| Срезы обметываем. |

(Собрать текст последовательности  обработки стачного шва.)

**Игровой момент « В гостях у матрешки**» ( применяю в начале урока, при закреплении материала о стежках и швах).

На доске приклеена или нарисована матрешка. Учащимся необходимо подобрать для нее нужный фартук со стежком или швом, который просит учитель.

**Игровой момент «Поезд знаний»** (применяю при повторении пройденного материала, закреплении пройденного или при проверке знаний в группах) Можно использовать и в старших классах. К центральному вагону поезда, прикрепляются вагоны, с последовательным пошивом того или иного изделия. Поезд составлен правильно, работа продолжается….

**Игровой момент «Путаница** (применяю в начале урока при объявлении темы )

На каждой карточке или доске написано слово, но буквы в нем переставлены, учащиеся должны угадать, какое слово зашифровано.

А Л Г И    (игла).

ШИНАМА (машина).

РТУКФА (фартук)….

**Пазлы (**применяю перед началом изучения новой темы)

Учащимся предлагается собрать пазлы, например картинки с изображением различных швейных изделий. Когда картинки собраны, можно поставить проблемный вопрос «Как называется профессия человека изготавливающего эти изделия? Особенности этой профессии мы будем сегодня изучать!»

**«Узнай силуэт» (**применяю перед началом изучения новой темы)

По силуэту учащиеся отгадывают предмет, например утюг и гладильная доска. Именно об оборудовании для влажно-тепловой обработки пойдёт на уроке речь.

**Ребус** (в котором зашифрована тема урока)

**Игра» Отгадай пословицы и загадки »** (чаще применяю во время внеклассных мероприятиях по предмету)

Предлагаю командам собрать пословицы. (Пословицы разделаны на части командам предлагается собрать их, какая команда быстрее соберет).

Без туда -……………………..                               не выловишь рыбку из пруда.

Без охоты - …………………….                            нет работы.

Без ремесла – …………………                              как без рук.

Без дела жить -……………….                              только небо коптить.

Без топора не плотник -…………..                       без иглы не портной.

Люби дело -…………………..                               мастером будешь.

Дело мастера -………………                                    боится.

Семь раз отмерь -……………….                         один раз отрежь.

Была бы охота -…………………..                       заладится всякая работа.

**Отгадать загадки.**

---Конь стальной, хвост льняной. (Игла)

.---Маленькая головка на пальце сидит.

   Сотнями глаз во все стороны глядит. (Наперсток)

.---Инструмент бывалый - не большой, не малый.

   У него полно забот - он и режет и стрижет. (Ножницы).

---Пройдусь слегка горячим я,

   И гладкой станет простыня.

   Могу поправить неполадки

   И навести на брюках складки. (Утюг).

---Древесину ест едок,

   Сто зубов в один рядок. (Пила).

---И сияет, и блестит, никому оно не льстит.

   А любому правду скажет - все как есть, ему покажет. (Зеркало).

---Начертить без меня что-нибудь сумей-ка,

      Угадайте-ка, друзья, кто же я? (Линейка).

**Игра «Конверт дружеских вопросов» (**применяю при повторении пройденного материала или закреплении новой темы)

Учащийся (помощник учителя) берет из конверта вопрос по теме урока и задает остальным. Они отвечают, если не справляются помогает. При подведении итогов, учитель учитывает мнение своего помощника.

**Конкурс-эстафета** (применяю на внеклассных мероприятиях по предмету)

Участвуют все игроки команды. На столе против каждой команды лежат инструменты и материалы; Шаблон, линейка, ножницы, мел, игла, нитки, наперсток, швейная машина, утюг.

Задание. Капитанам распределить обязанности между членами команды. (выбрать необходимые инструменты и приспособления)

1. Чертежница. (Чертит на ткани с помощью шаблона будущую деталь для выполнения машинного шва).
2. Закройщица. (Раскраивает детали по намеченным линиям).
3. Оператор ручных работ. (Сметывает детали).
4. Оператор машинных работ. (Стачивает детали).
5. Утюжильщица.

6.   Контролер ОТК.

Таким образом, игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Участие учащихся в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху. В играх  совершенствуется мышление, речь, ученик  приобретает навыки планирования и прогнозирования шансов на успех.