Государственное казённое общеобразовательное учреждение Ростовской области

«Гуковская специальная школа-интернат №11»

(ГКОУ РО Гуковская школа-интернат № 11)

**Интеллектуальная игра**

**«Счастливый случай»**

по швейному делу

для 9-11 классов

Подготовила и провела: учитель высшей категории

Гомма С.Е.

02.03.2023г.

Игра «Счастливый случай» по предмету: швейное дело

**Введение**

Педагогической теорией и практикой выработано множество форм организации учебно-воспитательного процесса. Все формы отличаются друг от друга, имеют свои специфические особенности, правила подготовки и проведения.

Одной из форм учебно-воспитательной работы является игра. Игра - это форма обучения и воспитания, связанная с проигрыванием человеком разных социальных ролей. В каждой роли мы исполняем определенные действия, и для этого нужны конкретные навыки. Игровая деятельность формирует у учащихся необходимые им в жизни навыки. Игра способствует активизации учебно-воспитательного процесса, преодолению стандарта мышления у учащихся, помогает комплексному использованию жизненного опыта учащихся, формирует эмоциональную устойчивость, адекватную самооценку своих возможностей, приводит к пониманию учащимися особенностей и целесообразности коллективных взаимодействий при решении общих проблем.

Основными структурными элементами учебной игры является:

* моделируемый объект учебной деятельности;
* совместная деятельность участников игры;
* правила игры;
* применение решения в изменяющихся условиях;
* эффективность применяемого решения.

Викторина является одним из видов интеллектуальной дидактической игры.

**Цель викторины:**выявление уровня знаний учащихся теоретического курса швейного дела.

**Задачи:**

- Закрепить полученные знания, повысить интерес к урокам швейного дела.

 - Расширять кругозор детей, развивать смекалку, находчивость, мышление.

 - Воспитывать внимание, память, эстетический вкус.

**Материальное обеспечение:** интерактивное оборудование (доска, ноутбук), презентация, шары.

**Методические рекомендации**

Викторина проводится в рамках социально-педагогического проекта «Из школы в жизнь» по швейному делу. Для участия в викторине приглашаются обучающиеся воспитанники швейному делу выпускных 9-го и 11-го классов. Участвует две команды по 3 человека из класса. Для участников и жюри расставляются столы. В жюри входят зам. дир. по УПР, преподаватель, социальный педагог. Если участники команды не отвечают на вопрос, он адресуется зрителям. Зрители отвечают в пользу команды, за которую болеют.

**Ход мероприятия:**

**I. Подготовка зала к проведению викторины**

Для участников расставлены столы, каждый стол обозначен эмблемой команды. Зал украшен воздушными шарами. Зрители заранее готовят плакаты в поддержку своей команды. Для жюри - отдельный стол. На отдельном столе также подготовлено все необходимое для проведения викторины.

**II. Организационный момент**

1.Представление участников викторины

Добрый день, уважаемые гости и участники игры.  Мы с вами на игре «Счастливый случай». У каждого бывает такой момент, когда мы говорим – это счастливый случай. Сегодня для каждого из нас настал тот самый момент, и он может быть счастливым.

У нас принимают участие две команды. Команда 9 класса «Эрудиты» и команда 11 класса «Умники».

2.Представление жюри.

**III. Ход игры.**

**Гейм 1. Разминка.**

Каждая команда должна быстро ответить на вопросы. Каждый правильный ответ – это 1 балл.

  Вопросы 1 команде.

- Гладкой поверхностью обладают льняные ткани или хлопчатобумажные?

- Долевая нить идет вдоль кромки или нет?

- Ткани имеют ворсинки и технические узелки на лицевой стороне или на изнаночной?

- Из чего вырабатывают ткань? /из нитей пряжи/

- Какой вид ткацкого переплетения самый прочный? /полотняное/

- Почему хлопок называют натуральным волокном? /хлопок - растение/

- Лен это травянистое растение или куст? /травянистое растение/

- Булавка, наперсток, распарыватель это инструменты или приспособления? /приспособления/

- Как называются требования, заключающиеся в том, чтобы одежда была удобной, красивой, соответствовала моде. *(Эстетические)*

- Расстояние от края детали до строчки это что? (ширина шва)

Вопросы 2 команде.

-Хлопчатобумажная ткань мягкая или жесткая?

- Высокая сминаемость у шелковой ткани или хлопчатобумажной?

- При растяжении тянется нить долевая или поперечная?

- В какой части растения находятся волокна хлопка? /в коробочке/

- Почему ткани с печатным рисунком называют односторонними? /рисунок печатают с одной стороны/.

- При помощи какого приспособления выплавляют углы в швейном изделии? /колышка/

- Почему льняные ткани называют натуральными? /лен – растение/  
- Как переплетены нитки в тканях полотняного переплетения? /через одну/

- Как называются требования, применяемые к одежде для обеспечения нормальной жизнедеятельности организма человека. *(Гигиенические)*

- Как называется процесс получения пряжи. ( прядением)

**Гейм 2 «Ты – мне, я – тебе»**

Команды задают друг другу вопросы, которые они подготовили заранее. Эти вопросы до игры должны быть проговорены с учителем.

Вопросы 1-ой команды:

1. К какой группе изделий по способу носки относятся юбки, брюки? /к поясным изделиям/

2. Как называется механизм в швейной машине, который продвигает ткань? /рейка двигателя ткани/

3. Для чего нужны карманы в одежде? /для хранения мелких предметов, для украшения/

4.Для чего используют вышивку в одежде? /для отделки изделия/

5. В каком цеху швейной фабрики шьют изделия? /в швейном цеху/

6. Почему срезы швов необходимо обрабатывать?

Вопросы 2-ой команды:

1. Как называются детали прямой юбки? /полотнища/

2. Как называется механизм в швейной машине, при помощи которого можно менять длину стежка? /регулятор длины стежка/

3. Где изготавливают одежду? /на швейных предприятиях/

4.Какими по происхождению являются синтетические волокна? /химическими/

5. К какому виду белья относится сорочка?

6. Для чего служит одежда человеку?

**Гейм 3 «Заморочки из бочки»** на тему: «Угадай профессию»

«Заморочки» – это деревянные бочонки с числами. Это бочонков 8, значит каждой команде по 4 бочонка-вопроса. Бочонки будем доставать по очереди от каждой команды. Если игрок отвечает не верно, то ответить могут зрители. Но в  мешочке есть бочонки, на которых написано «Счастливый случай». Игрок, который вытащит такой бочонок, получает приз и команде засчитывается очко.

1.Кто занимается раскроем всех изделий, которые нужно сшить./закройщик/

2. Кто выполняет влажно-тепловую обработку швейных изделий и деталей из ткани/утюжильщик/

3.Кто по заданным эскизам выполняет вышивку, аппликацию, декоративные строчки на текстильных изделиях./вышивальщица/

4. Кто работает непосредственно за швейной машиной, собирает воедино уже раскроенные детали /швея/

5. Кто занимается чертежами и внесением изменений модельных линий в изделие согласно эскизам /модельер/

6. Кто возглавляет швейный цех и контролирует его работу, отвечает за финальное качество выпускаемой продукции. /технолог/

7. Кто занимается изготовлением лекал для будущих швейных изделий /лекальщик/

8. Кто выполняет конечный контроль качества технологического процесса изготовления швейного изделия /контролер/

**Для игроков «Музыкальная пауза»**

**Гейм 4 «Темная лошадка»** Тема: «Из истории»

  «Темная лошадка» для каждой команды приготовила по три вопроса. Тот, кто первый поднимет руку, отвечает, если ответ дан неверный, то «Счастливый случай» предоставляется для другой команды.

1. Какая страна первой начала производить шелковую ткань? /Китай/

2. Назовите одно из самых первых растений как сырье для изготовления грубой ткани. Эта ткань использовалась для изготовления мешковины, рыболовных сетей, веревок, канатов. /крапива/.

3. В какой стране была построена первая фабрика по изготовлению одежды из рыбной кожи? /Норвегия/

4.Где впервые появились бумажные выкройки? /Англия/

5. В какой стране впервые было открыто производство пуговиц? /Америке/

6. Одеяние Средневековья длиною до колен, присборенное у горловины и подпоясанное в талии. /юбка/

**Гейм 5 «Гонка за лидером»**

Команды должны ответить на вопросы. Вопросы задаются поочередно, сначала одной команде, затем другой. Каждый правильный ответ – это 1 заработанный бал, который будет приближать вас к «Счастливому случаю».

Вопросы :

1. Как называются самые короткие [брюки](http://www.pandia.ru/text/category/bryuki/) по длине?/шорты/
2. Назовите инструмент для влажно-тепловой обработки? /утюг/
3. Как называется нить расположенная поперек кромки? /уток/
4. Из волокон,  какого происхождения получают льняную и х/б ткань? / растительного/
5. Как называется полоска ткани, один срез которой собран в сборку и соединен с изделием? /оборка/
6. Какой машинный шов применяют для соединения деталей примерно одинаковых по размеру? /стачной/
7. Что надевается на палец с целью его защиты от укола иголкой при шитье? /наперсток/
8. Почему двойной шов применяют при пошиве белья?/прочный/

9. Для чего применяют масштабную линейку?/для чертежа в масштабе/  
10. По какой мерке определяют длину платья?/длина изделия/  
11. Почему двойной шов еще называют бельевым? /используют при пошиве постельного белья/

12. Как называется инструмент для обрезания ниток? /ножницы/

13. Из волокон,  какого происхождения получают шерстяную ткань? / животного/

14. Как называется деталь одежды, которая втачивается в горловину? /воротник/

15. Какой машинный шов применяют для обработки низа изделия? / шов вподгибку/

16. Какую форму имеет косынка?/треугольника/

17. Для чего служит сантиметровая лента? /снятия мерок/

18. По какой мерке определяют размер изделия?/обхват груди/  
19.Что используют для удаления временной строчки? /распарыватель/

20. Как называется нить, расположенная вдоль кромки? /основная, долевая/

**Для игроков «Музыкальная пауза».**

**IX. Подведение итогов викторины.**

Жюри подводит итоги викторины.

Команда-победитель получает главный приз. Команда, занявшая второе место, получает утешительный приз.