*Минько Марина Васильевна, учитель технологии*

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Прелестненская средняя общеобразовательная школа»*

**ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «СВОЯ ИГРА»**

**Возраст детей:** 6-7 классы.

**Место проведения:** кабинет технологии.

**Задачи:**

* Систематизировать знания по предмету “Технология”.
* Повышение технологической культуры, расширение кругозора.
* Стимулировать познавательный интерес учащихся к предмету “Технология”.
* Развитие внимания, памяти, мыслительных операций: анализ, синтез, классификация, обобщение.
* Воспитание уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, находчивости.

**Предварительная работа:**

На уроках технологии или во внеклассной работе путем жеребьевки или по желанию выбираются 4 игрока. Определяется состав жюри из числа более старших детей или взрослых. Подготавливается оборудование:

* Компьютер
* Мультимедийный проектор
* Презентация игры «Своя игра»
* Диплом победителя
* Сертификаты участников
* кнопки (звуковоспроизводящие игрушки)
* карточки с полем игры
* письменные принадлежности

**Ход игры:**

1. **Организационный момент**
2. Вступительное слово ведущего

- Сегодняшнее мероприятие пройдет под девизом:

Кто на свете самый главный, Самый добрый, самый славный?

Кто он? Как его зовут? Ну, конечно, Это труд!

1. Объяснение правил игры

В игре принимают участие 4 игрока. Их основная цель — отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждого из игроков на счету 0 очков.

Суть игры заключается в том, что четыре участника отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга. Игра содержит 20 вопросов — 4 темы по 5 вопросов в каждой. Каждый вопрос темы имеет свою стоимость. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее.

Любым доступным способом (с помощью считалки, игрок с самой длинной косой, самый младший/старший по возрасту игрок и т.д.) определяется игрок, который делает выбор первого вопроса. Вопрос выводится на экран и озвучивается. Любой из игроков может нажать на кнопку и дать ответ на него. Игроки могут нажимать на кнопку не в любой момент, а только после сигнала (в качестве сигнала выступает кнопка (звуковоспроизводящая игрушка) которая находится у ведущего); если игрок жмёт до сигнала, то фиксируется фальстарт, и его кнопка блокируется примерно на две секунды. Далее ведущий определяет, прав ли отвечающий. В случае правильного ответа очки начисляются на счёт игрока, а игрок получает право выбрать следующий вопрос. В случае неверного ответа очки снимаются со счёта отвечавшего. В этом случае оставшиеся игроки имеют право нажать кнопку и дать свой ответ на прозвучавший вопрос. Если в течение пяти секунд на вопрос никто не отвечает, то ведущий делает это сам, а следующий вопрос выбирает тот же игрок, что выбирал и предыдущий.

1. Представление жюри
2. **Основной этап**

Содержание игрового поля:

**1 блок вопросов «Мастера по работе видно»**

Труд человека кормит,… (а лень портит) (10 баллов)

Не откладывай дело в … (20 баллов)

А - пыльный ящик

*Б - долгий ящик*

В - старый ящик

Г - красный ящик

Мала пчела… (30 баллов)

А - да и то мед собирает

*Б - да и то работает*

В - а взору приятна

Г - да сердцу дорога

Штопай дырку… (40 баллов)

А - сразу, не откладывай на завтра

Б - нитками в цвет

*В - пока не велика*

Г - сама, не зови маму

Как шьется… (50 баллов)

*А - так и порется*

Б - так и носится

В - так семь потов сойдёт

Г - так легче купить

**2 блок вопросов «Кулинарная академия»**

Машина для взбивания и смешивания продуктов: (10 баллов)

*а) миксер;*

б) мясорубка;

в) тостер.

Напиток из молотых зерен: (20 баллов)

а) чай;

*б) кофе;*

в) какао.

Пищевой продукт получаемый из особого вида растений свеклы и тростника – … *(САХАР)* (30 баллов)

Густая масса из муки, замешанная на жидкости – … *(ТЕСТО)* (40 баллов)

Возьму пыльно, сделаю жидко, брошу в камень, будет камень. *(ХЛЕБ)* (50 баллов)

**3 блок вопросов «Девица-мастерица»**

Шагает мастерица

По шелку да по ситцу

Как мал ее шажок!

Зовется он – стежок. *(ИГЛА)* (10 баллов)

На полянке шерстяной

Пляшет тонконожка

Из- под туфельки стальной

Выползает стежка. *(ШВЕЙНАЯ МАШАНА)* (20 баллов)

Регулятор натяжения нити находится (30 баллов)

а) на моталке;

*б) на шпульном колпачке;*

в) на платформе.

Нить утка располагается в отрезе ткани: (40 баллов)

а) вдоль;

*б) поперек;*

в) посередине.

Часть машинной иглы: (50 баллов)

*а) колба;*

б) тиски;

в) колышек.

**4 блок вопросов «Умная хозяюшка»**

Как называется расстановка на столе посуды?

а) раскладка;

б) оформление;

*в) сервировка.*

Кто ввел в обиход слово “этикет”:

а) Петр I;

*б) Людвиг ХIV;*

в) Владимир Мономах.

Перечень кушаний и напитков к завтраку, обеду и ужину – *… (МЕНЮ)*

Ощущение, связанное с процессом потребления пищи – *… (АППЕТИТ)*

Работник, знающий технологический процесс приготовления теста, крема, помадки, сиропа –*… (КОНДИТЕР)*

 У игроков на столах таблицы с ценой вопросов каждого блока. После выбора вопроса в процессе игры игроки зачеркивают его номер для того, чтобы исключить повторный его выбор.

 Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все вопросы.

1. **Итог**

 Подсчет баллов. Выступление жюри. Награждение победителя и участников.