

Министерство образования Московской области

Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования Московской области
«Академия социального управления»
(ГБОУ ВПО МО «Академия социального управления»)

Кафедра технологий и профессионального образования

Итоговая проектная работа по вариативному модулю

«Методика учебно-исследовательской и проектной деятельности обучающихся на уроках технологии.»

ТЕМА ИТОГОВОЙ ПРАКТИКО-ЗНАЧИМОЙ РАБОТЫ:

«Деловая игра «Дизайнер». Выполнение эскизов элементов интерьера (6 класс)»

Выполнил:
учитель технологии
МБОУ МДЦШМВ
Смолянин Сергей Васильевич

Проверила:
к.п.н., доцент
Нагель Ольга Ивановна

2017 год

Содержание

Пояснительная записка _____	3 стр.
Основная часть.	
Конспект урока с планом проведения игры. _____	4 стр.
Заключение _____	8 стр.
Список литературы _____	9 стр.
Приложение _____	11 стр.

Пояснительная записка

Актуальность работы. Значение образования в жизни современного общества зримо возрастает. В последнее время именно качество обучения и воспитания все более определяет уровень развития стран, становится стратегической областью, обеспечивающей их безопасность и потенциал за счет подготовки подрастающего поколения. Центральными тенденциями обеспечения высокого уровня образования становятся ориентация на запросы обучающихся и создание оптимальных условий для их обучения и развития.

Анализ результатов международных тестирований показывает, что отечественная система обучения пока не обеспечивает достаточную готовность школьников к жизни. Просматривается явно выраженная академическая направленность обучения, но не уделяется должного внимания формированию практико-ориентированных знаний и умений.

Вхождение страны в мировое сообщество требует, не отказываясь от лучших традиций отечественной школы, усилить ее личностную и практическую направленность, повысить развивающий и творческий характер обучения. Перед современной школой стоит задача найти возможности воспитания творческой, активно действующей личности.

На наш взгляд, именно дизайн может взять на себя роль предмета, который воспитает активную личность, которая сможет жить и активно действовать в современном мире.

Дизайнерское образование в основной школе ориентировано, прежде всего, на воспитание духовного мира школьников, развитие их эмоционально-чувственной сферы, образного мышления и способности оценивать окружающий мир по законам красоты.

Однако следует учитывать, что возможности дизайна как школьного предмета не ограничиваются только лишь эстетическим развитием учащихся.

Изучение передового педагогического опыта, применение активных форм обучения разработка нестандартных подходов к формулировке и решению проблемы урока лежат в основе успешности любой педагогической деятельности. Задача педагога и классного руководителя обеспечить не только условия для успешного усвоения программного материала ребенком, но и для всестороннего развития его личности. Внимательное отношение к каждому учащемуся, понимание причин его поступков, знание его индивидуальных особенностей позволяет сделать процесс обучения и воспитания наиболее успешным. Возможности различных предметов в достижении этих целей различны, однако наиболее успешный результат может достигнуть учитель, рассматривающий свой предмет во взаимосвязи с остальными предметами и процессами протекающими в школе.

Деловая игра «Дизайнер»

Тема программы: Технология ведения дома.

Тема урока: Выполнение эскизов элементов интерьера. 6 класс

Цель игры:

- развивать познавательный интерес, пространственное воображение, творческие способности учащихся;
- формировать у учащихся положительные эмоции, связанные с результатом их деятельности;
- воспитать трудолюбие, бережливость, предприимчивость.

Задача игры: обучение учащихся, умению принимать решения по разработке эскизов интерьера детской комнаты, декоративного оформление окна детской комнаты.

Оснащение: картон, альбом для рисования, плотная бумага, цветная бумага; цветные карандаши, краски, ножницы, кисть для клея, клей ПВА.

Участники: руководитель игры – учитель; «дизайнеры» - ученики.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

1-й этап – подготовительный.

1. Учитель 1-2 минуты объясняет цели, задачи, правила игры и безопасности выполнения работы при работе с ножницами и другими инструментами, с клеем, красками.
2. Учитель раздает творческие задания:
 - а) разработать эскиз своей комнаты;
 - б) разработать макет декоративного оформление окна для своей комнаты.

Учитель напоминает ученикам, что существует определенная технология выполнения работ, которую они должны соблюдать в процессе выполнения эскиза. Демонстрирует «Банк идей оформление детской комнаты» (Приложение 1), «Банк идей декоративного оформление окна детской комнаты»

(Приложение 2), примеры оформления эскиза детской комнаты, примеры декоративного оформления эскиза макета окна.

3. Учитель знакомит учащихся с ведомостью критериев оценивания «дизайнеров» (Приложение 3): за выполненные ими эскизы, макеты; новое дизайнерское решение; рекламное решение своей разработки; цветное оформление; устные ответы.

2-й этап – практический, творческий.

4. Ученики - «дизайнеры» знакомятся с рабочими местами и наличием соответствующих материалов и инструментов. Рекламируют свои практические навыки по оказании услуг среди учащихся.
Реклама: «Вы хотите видеть свой садовый домик изящным, современным, с декоративным оформлением вашего фасада?! Обратитесь к опытным профессионалам, и вы будете приятно удивлены нашими образцами!» «Дизайнеры» записывают свои пожелания, по оформлению своей комнаты.
5. «Дизайнеры» приступают к обдумыванию и наброску эскизов макета или интерьера.
6. Учитель наблюдает за деятельностью «дизайнеров», при необходимости консультирует слабые учащиеся по конструированию макета или оформлению декоративного интерьера, дает указания по соблюдению правил техники безопасности и организации рабочего места.
7. Учитель наблюдает за работой «дизайнеров», ставит в оценочную ведомость необходимые баллы: *за организацию рабочего места; правильное применение инструментов, материалов; подбор гаммы красок, декоративное сочетание формы и цвета; объемно-пространственное строение, соотношение пропорций, масштабности в природе; соблюдение правил безопасности; правильность сборки мебели; устные ответы; рекламирование своих услуг.*
8. Учитель объявляет «дизайнерам», что игра заканчивается через 5 минут, тем самым напоминая, что практическая часть завершается.
Ученики проверяют свои работы, находят мелкие ошибки и устраняют их.
9. Учитель объявляет об окончании игры и просит учащихся уложить готовые изделия на край рабочего места для проверки.

3-й этап – проверочно-оценочный.

10. Учитель вместе с другими учащимися проверяет выполненные работы, уделяя внимание качеству и соблюдению технологического процесса выполняемых работ. Затем выставляют баллы, подсчитывает баллы.
11. Учитель сообщает «дизайнерам» об уборке с рабочих мест инструментов, материалов в определенные места.
12. Учитель задает участникам игры вопросы:
 - Дизайнер – это специальность или профессия? (Дизайнер – это профессия.)
 - Есть ли необходимость в процессе разработки интерьера знать перспективу? (Да, потому что перспектива – это система изображения рабочих предметов, расположенных в пространстве на разном удалении от зрителя и повернутых к нему под разными углами.)
 - Какую роль в макете играет декоративное оформление? (Декоративное оформление придает макету целостность законченного изделия, но только в миниатюре.)

4-й этап – заключительный.

13. Учитель вместе подводит итоги игры, оценивает участников по количеству набранных баллов:
 - 5 баллов – изделие макета собраны правильно с применением соответствующих инструментов; имеется качество декоративного оформления при помощи красок и других материалов; эскизные работы интерьеров отличаются оригинальностью формы, оригинальными элементами, целостностью композиции и перспективы; нет отклонений в организации рабочего места; соблюдены правила безопасности; ученик участвовал в ответах, правильно ответил на устные вопросы;
 - 4 балла – изделие макета собраны правильно с применением соответствующих инструментов; есть незначительные несоответствия в форме, подборе красок, сочетании отдельных материалов; есть отклонения в организации рабочего места; соблюдались правила безопасности; ученик принимал участие в ответах, правильно ответил на 3 устных вопроса;
 - 3 балла – при сборке макета изделия были допущены ошибки; неправильный подбор деталей, материалов и их соединений, эскизы декоративного оформления интерьеров комнаты не имеют качества, нет соответствия в подборе красок и материалов, заметны следы пятен, - при помощи учителя ошибки были устранены; в организации рабочего

места допущены ошибки; ученик соблюдал правила безопасности; правильно ответил на устные вопросы;

14. Учитель задает ученикам вопросы:

- С какими трудностями вам пришлось столкнуться в процессе игры?
- Какие новые навыки вы приобрели?
- Какие эмоции вы получили?
- Что в игре самое интересное?
- А вы хотите сами изменять интерьер комнат в своем доме?
- Это для вас посильное занятие?
- Как вы думаете, в дизайнеры сегодня нужны?

Учитель показывает ученикам газеты, журналы, рекламные проспекты производственных фирм о приглашении на работу.

15. Учитель объявляет учащимся баллы, оценки за урок, отмечает лучших, лидеров, вручает призы (это могут быть, например, авторучка, техническая игрушка, краски и т.д.)

16. **Домашнее задание:** подумайте и ответьте, как бы вы оформили свой двор возле вашего дома.

17. **Учитель организует уборку рабочих мест, назначает дежурных.** Все материалы, инструменты и другое учащиеся убирают на свои места.

Заключение

Развитие творческого мышления учащихся должно выступать одним из направлений работы образовательной организации. Именно поэтому учитель должен создавать такую атмосферу на занятии, когда ребёнку хочется поделиться своими мыслями, чувствами и творчески включаться в задание.

В связи с этим следует использовать инновационные педагогические технологии, побуждающие учащихся к творчеству, создающие условия для творчества детей, и стимулирующие самостоятельное творчество детей.

У каждого ребёнка существует потребность в творческом самовыражении. Технология как никакой другой предмет способствует этому. Занятия приводят к осмыслению того, каким образом можно и нужно применять знания, полученные на уроках по всем дисциплинам школьной программы в современной жизни, к осознанию личной значимости в современном мире.

Именно поэтому педагог – руководитель проекта должен обладать высоким уровнем общей культуры, комплексом творческих способностей. И прежде всего — развитой фантазией, без которой он не сможет быть генератором развития интересов ребенка и его творческого потенциала. Авторитет его базируется теперь на способности быть инициатором интересных начинаний. Впереди оказывается тот, кто провоцирует самостоятельную активность учащихся, кто бросает вызов их сообразительности и изобретательности.

Список литературы

1. Павлова М.Б., Питт Дж., Гуревич М.И., Сасова И.А. Технология. Метод проектов в технологическом образовании школьников.: Пособие для учителя. Под ред. И.А.Сасовой.- М. Вентана-Граф. 2010.
2. Пахомов Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. 3-е издание, исправленное и дополненное, М., АРКТИ, 2005.
3. Романовская М.Б. Метод проектов в учебном процессе. Методическое пособие./М.: Центр «Педагогический поиск», 2006.
4. Сасова И.А. Технология. Метод проектов в технологическом образовании школьников: Пособие для учителя – М.: Вентана-Граф, 2008.
5. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений. 6-е издание, исправленное и дополненное, М., АРКТИ, 2008.
6. Технология. 5-8 классы. Деловые и ролевые игры на уроках технологии автор-составитель С.П.Шурупов. Издательство «Учитель»
7. Федотов, Г. Я Дарите людям красоту / Г. Я. Федотов. - М.: Просвещение, 1985. – 25
8. Глоzman Е.С., Глоzman А.Е., Махотин Д.А., Нагель О.И. Метод проектов в технологическом образовании: монография, Под ред. В.А. Кальней - М.: ГОУ Педагогическая академия, 2010.
9. Краля Н.А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие, Под ред. Ю.П.Дубенского.- Омск: Изд-во ОмГУ, 2005.
10. Нагель О. И. Проектная компетентность учителя технологии: сущность, содержание и пути ее развития // Молодой ученый. — 2016. — №7.6. — С. 158-160.
<https://moluch.ru/archive/111/27832/>
11. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / сост. Е.С.Савинов. – М.: Просвещение, 2011.
12. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя \ А.Г.Асмолов,

- Г.В.Бурменская, И.А.Володарская и др.; под ред. А.Г.Асмолова. – М.: Просвещение, 2010.
13. Шмагина, А.В. Методические рекомендации по составлению рабочих программ общеобразовательных учреждений Московской области/ А.В. Шмагина, В.Ф. Солдатов, И.А. Фоменко. – АСОУ, 2012.
14. Кругликов Г.И. Методика профессионального обучения с практикумом Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. — 2-е изд., стер. — М.: Академия, 2007. — 288 с.
15. Технологическое образование школьников. Сборник методических материалов. Составители: Дубровская Л.И. и Хотунцев Ю.Л. Московский педагогический государственный университет. Эслан, 2008 – С.111.
16. Интернет-ресурс: <http://yandex.ru/>

«Банк идей оформление детской комнаты»



















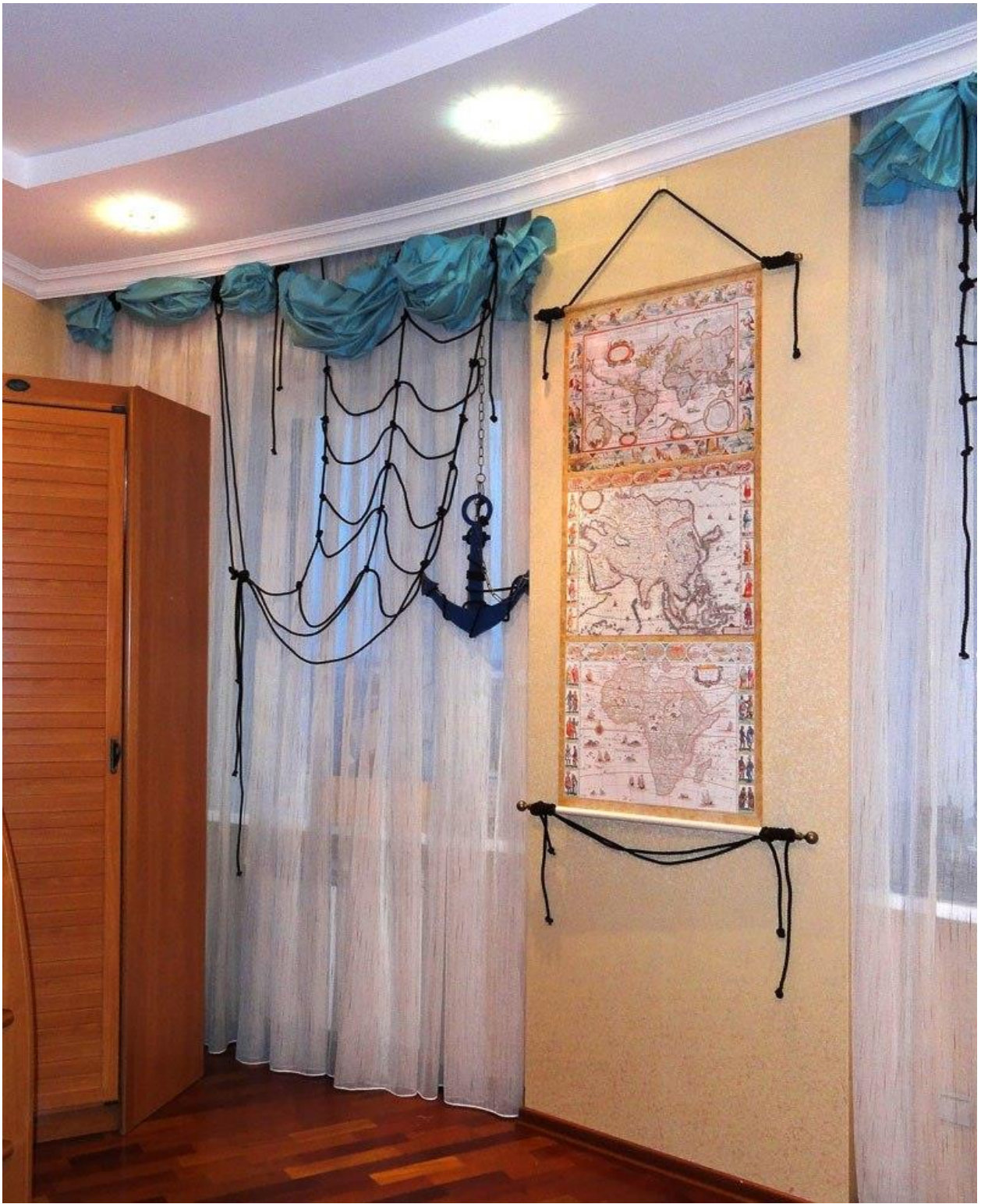
Эскизы



Приложение 2

«Банк идей декоративного оформления окна детской комнаты»





























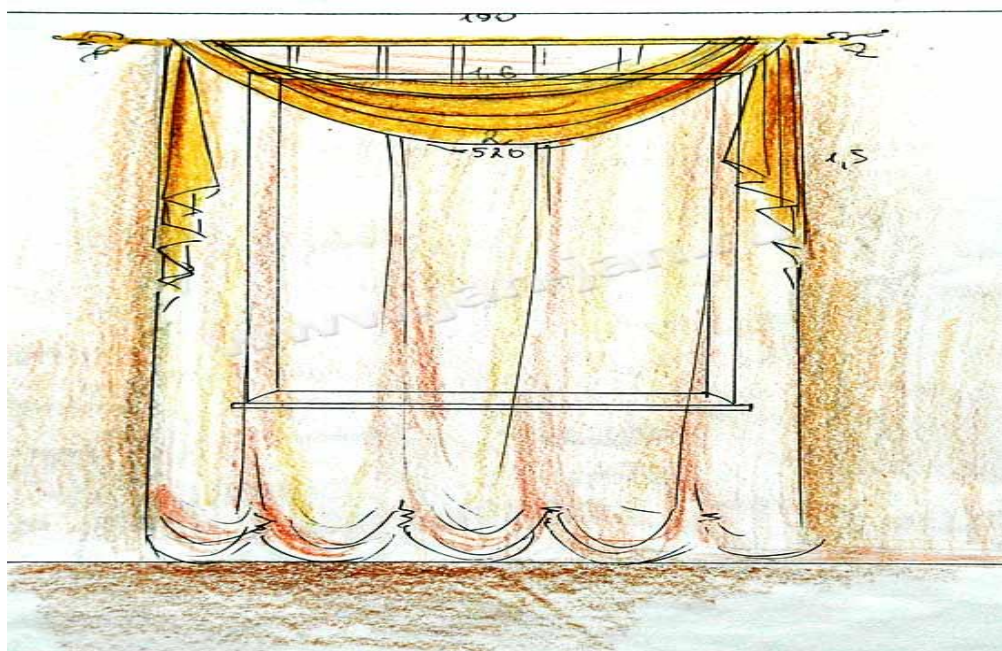
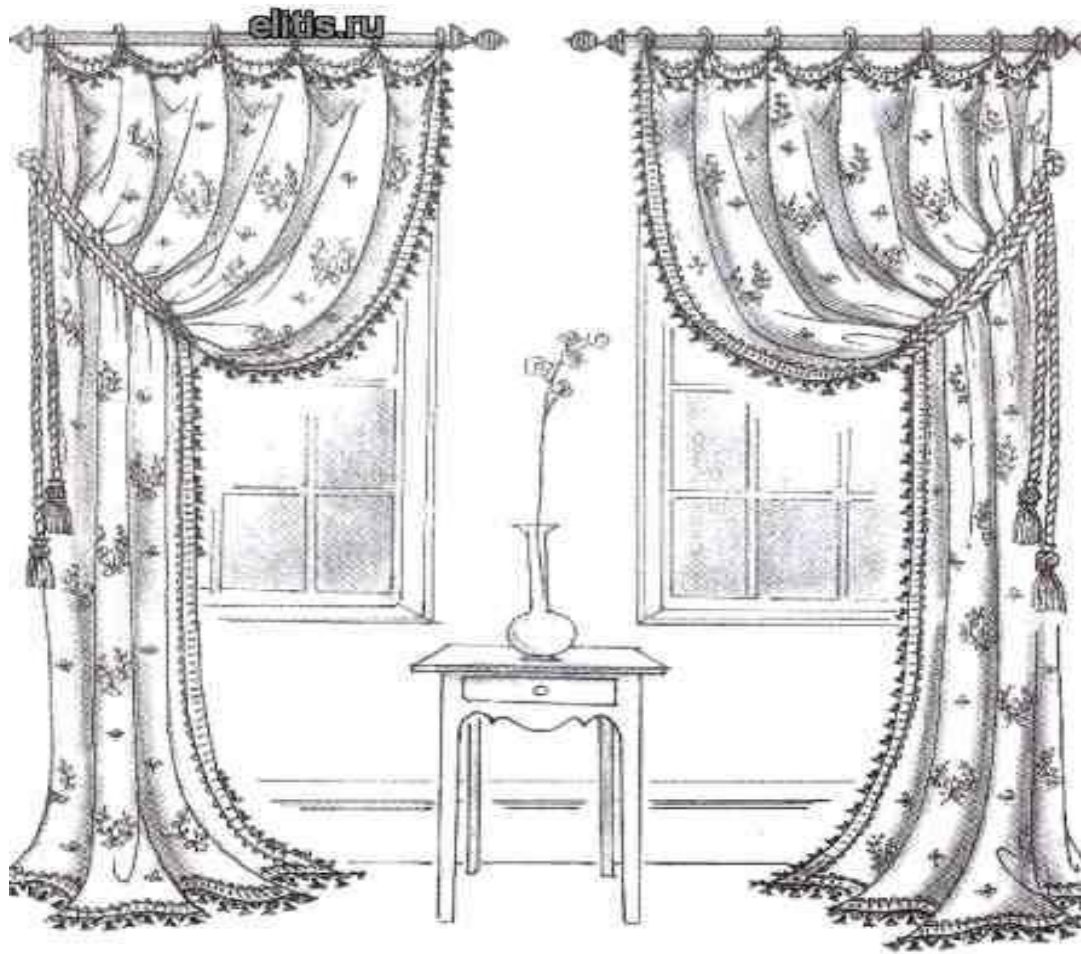














Оценочная ведомость

Ф.И. ученика	за организацию рабочего места	правильное применение инструментов, материалов	подбор гаммы красок	декоративное сочетание формы и цвета	объемно-пространственное строение, соблюдение правил безопасности	устные ответы	рекламирование своих услуг	ИТОГО