

Кейс №2

Дидактическая игра по технологии

Название игры	Исправь ошибку
Предметная область	Труд
Уровень образования/класс	6
Тема учебного занятия / урок	Силуэт и стиль в одежде
Дидактическая цель	Игровая задача
Закрепление и проверка знаний учащихся о классификации одежды.	Создать условия для усвоения знаний о классификации одежды по способу эксплуатации и ассортименту; развивать внимательность и логическое мышление; расширить кругозор учащихся; формировать эмоционально – положительное отношение к предмету с помощью красочной интерактивной презентации.
	<i>Игровые роли</i>
	<i>Модельер, закройщик.</i>
Учебная деятельность (чему должны научиться)	Правила игры
Классифицировать одежду по способу эксплуатации и ассортименту; развивать внимательность и логическое мышление; расширять кругозор, формировать эмоционально – положительное отношение к предмету с помощью красочной интерактивной презентации	Внимательно прочитать задание. Найти в движущихся карточках ошибочный вид одежды щелкнуть по нему. Быть внимательным. Время игры ограничено: нужно отыскать ошибки и исправить их за время движения карточек. Для перехода к следующему заданию нужно нажать кнопку «продолжить».
Учебный материал	Содержание (сюжет) игры
	1.Найди лишнее изделие среди бельевой группы.
	2.Найди лишнее швейное изделие среди верхней одежды
	3.Найди лишнее швейное изделие среди легкой одежды.
	Элемент соревнования
	Формирование команд, жюри, жетоны - баллы
	Игровой материал.
	Презентация, демонстрационный материал, дерево успеха (к рефлексии).
Успешное выполнение дидактического задания (планируемые результаты)	<i>Игровой результат</i>
Умение работать в команде; Слушать друг друга; Быстро ориентироваться в различных ситуациях;	В конце игры девочки оформляют дерево успеха. Жюри подводят итоги игры.