

Урок-игра «Занимательное черчение»

Юшкова Лариса Александровна
Учитель ИЗО и черчения, выс.кв. категория
МКОУ «Травянская средняя общеобразовательная школа»
МО «Каменский городской округ»
Свердловская область

Дата проведения: _____

Место проведения: кабинет рисования и черчения

Цель: Проявив ум и смекалку, применяя полученные знания, выиграть в игре «Занимательное черчение».

Задачи:

- Активизировать знания по предмету черчение
- Обеспечить проверку и закрепление полученных на уроках знаний, умений и навыков;
- Развивать навыки применения теоретических знаний и умений на практике;
- Обеспечить в ходе игры осмысление изученного материала, глубину его понимания.

Оборудование: для ведущего - карточки-задания; объёмные детали, жетоны, сигнальные флажки, набор «ЛЕГО», комплект геометрических тел, приз «Чертежный набор» - карандаш, линейка, ластик.
для участников – чертежные инструменты, фломастеры

Визуальный ряд: мультимедийная презентация, плакаты, высказывания

План мероприятия:

1. Орг. момент
2. Приветствие
3. Разминка
4. Выполнение командных игровых заданий.
5. Конкурс капитанов.
6. Подведение итогов.
7. Награждение победителей

В игре участвуют три команды по 5 - 6 человек (один из них капитан), учитель в роли ведущего, подводящего итоги после каждого тура. За каждый правильный ответ начисляется один балл. Результаты игры фиксируются на доске. Побеждает команда, набравшая больше баллов.

Ход мероприятия:

1. Организационный момент.

В начале игры, с помощью жетонов, создаются три команды, которые будут соревноваться за звание самых умных и находчивых. Каждая команда занимает отведённое ей место. Проверяется готовность команд к игре (эмоциональный настрой, чертежные инструменты). Ведущий объявляет условия игры, её этапы и подаёт сигнал к её началу.

2. Приветствие.

Ведущий: Дорогие ребята! Январь месяц в школе является неделей технологии. Поэтому сегодня мы с вами собрались здесь на интеллектуальную игру «Занимательное черчение». В ней учащиеся продемонстрируют свои знания и умения, полученные на теоретических и практических занятиях по черчению.

У каждой команды на столе лежат фломастеры и лист бумаги. Ваша задача придумать название команды, девиз и нарисовать её эмблему. А также необходимо выбрать капитана команды.

Приветствие команд возможно в стихотворной форме или прозой. Ребята говорят название команды и демонстрируют свою эмблему. После выступления команд, эмблемы вывешиваются на доску для фиксации дальнейших результатов команды.

3. Разминка.

Ведущий: Разминка будет проходить в форме блиц-турнира. У каждой команды на столе лежит сигнальный флажок. На командное обсуждение вопроса дается 20 секунд. Как только команда нашла

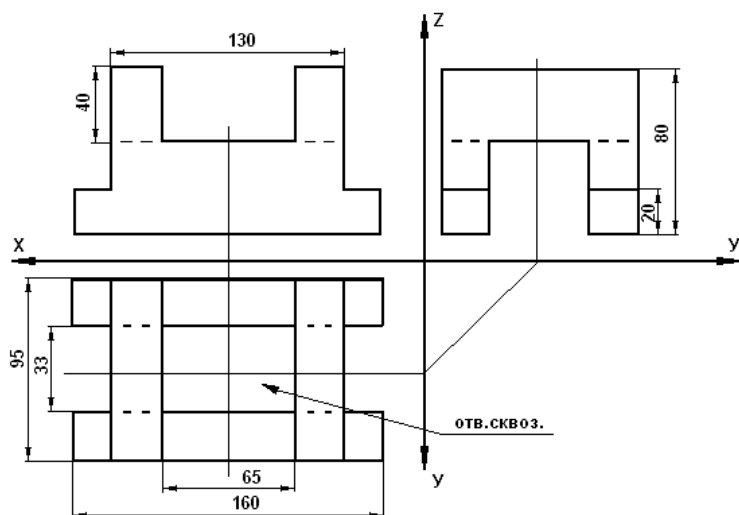
Вопросы для разминки:

- #### 4. Решить кроссворд.

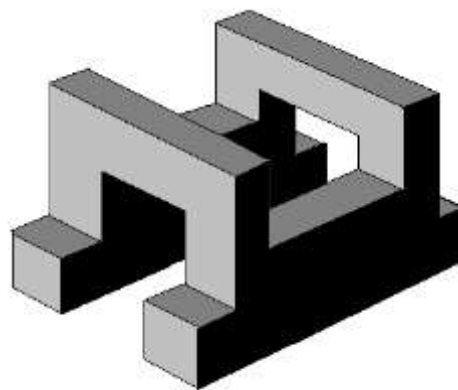
1.	У	Ч	Е	Б	Н	И	К			
2.	С	Е	Ч	Е	Н	И	Е			
3.	Ф	О	Р	М	А	Т				
4.	С	Т	А	Н	Д	А	Р	Т		
5.	П	Р	О	Ё	К	Ц	И	Я		
6.	С	О	П	Р	Я	Ж	Е	Н	И	Е

- ## 5. Собери деталь из «ЛЕГО».

Ведущий: По предложенному чертежу команды выполняют деталь из элементов конструктора «ЛЕГО».



Ответ



6. Конкурс капитанов.

Ведущий: На вопросы ведущего отвечают капитаны команд. Тот, кто на вопрос отвечает первым и правильно, приносит команде 1 балл.

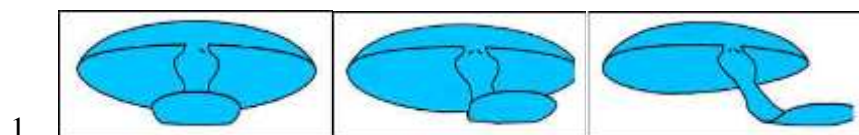
Задание 1. "Зоркий сокол".

Каждому капитану на глаз, как можно точнее нужно определить размеры крышки стола.

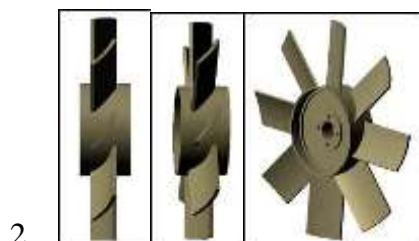
Кто из капитанов определит размеры наиболее точно – 1 балл.

Задание 2.

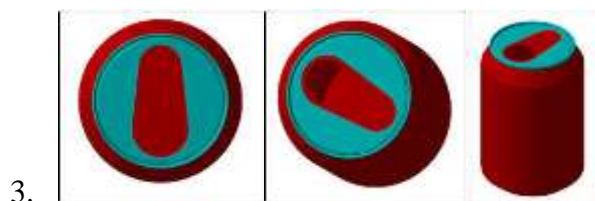
Эти предметы очень хорошо вам знакомы, но на чертеже выглядят непривычно. Какие это предметы? Если ответ дан капитаном - то команда получает 2 балла, если ответ принят с помощью команды - 1 балл, если ответ принят после подсказки ведущего – 0 баллов.



Ответ: ЛОЖКА



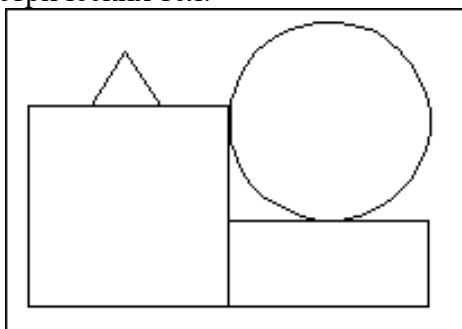
Ответ: КОЛЕСО



Ответ: Жестяная банка из под кока-колы

Задание 3.

Назовите количество геометрических тел, входящих в группу? По имеющемуся чертежу составьте группу, используя комплект геометрических тел.



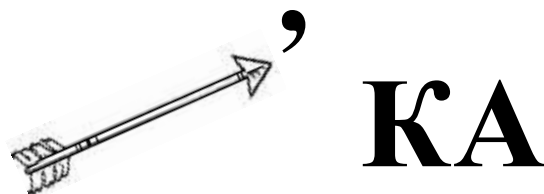
7. Ребусы по черчению.

Ведущий: командам необходимо разгадать 10 ребусов. За каждый правильно разгаданный ребус – 1 балл.

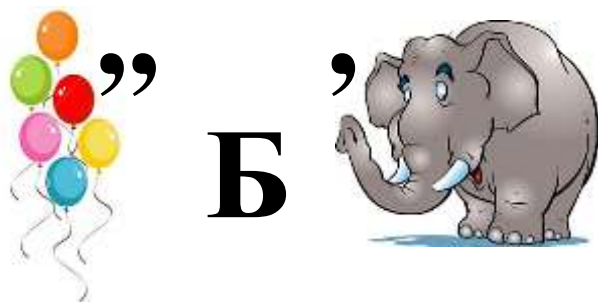
Ответ: ЛАСТИК



Ответ: СТРЕЛКА



Ответ: ШАБЛОН



Ответ: ТОЛЩИНА



Ответ: ЧИСЛО



Ответ: ТРЕУГОЛЬНИК



Ответ: ПРОЕКЦИЯ



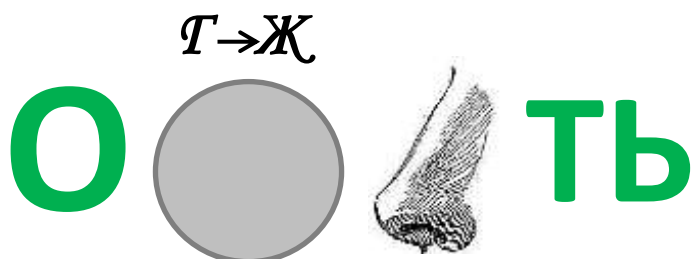
Ответ: СЕЧЕНИЕ



Ответ: ЧЕРТЕЖ

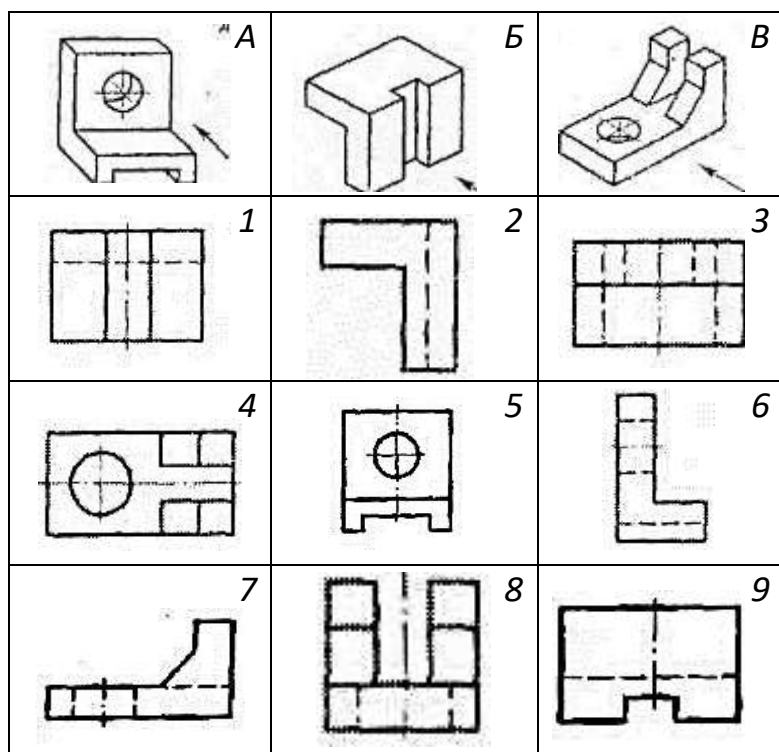


Ответ: ОКРУЖНОСТЬ



8. «Зоркий глаз».

Ведущий: Командам предстоит найти виды соответствующие наглядным изображениям и заполнить таблицу. 1 балл - за каждый верный ответ.



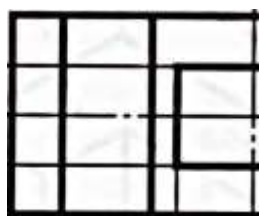
Наглядное изображение	А	Б	В
Главный вид			
Вид сверху			
Вид слева			

Ответ:

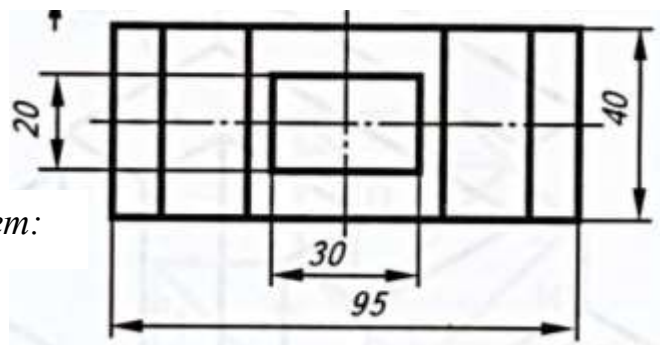
Наглядное изображение	А	Б	В
Главный вид	5	1	7
Вид сверху	3	9	4
Вид слева	6	2	8

9. «Дочерти чертеж».

Ведущий: Выберите в своей команде лучшего чертежника. Этим учащимся предлагается выполнить чертеж детали по чертежу, где представлена только одна половинка изображения.



Ответ:



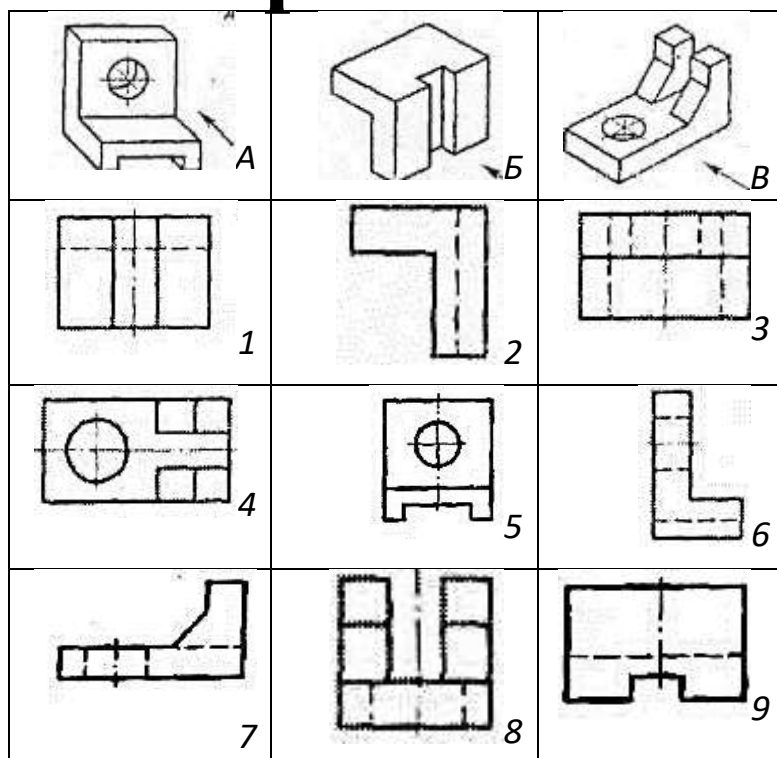
10. Подведение итогов игры.

Ведущий: Закончилась наша игра. А нам осталось подсчитать результаты и подвести итоги.

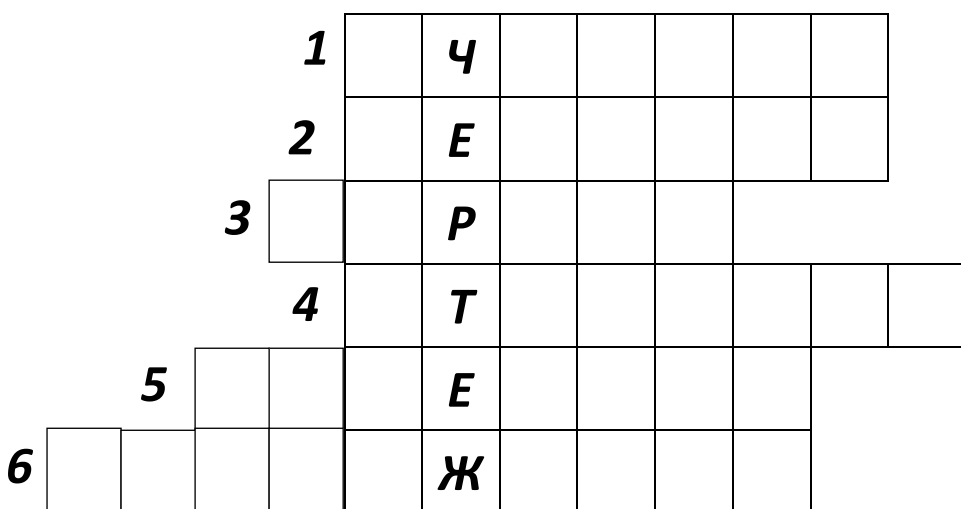
При подведении итогов обращается внимание на командную игру, на скорость и качество ответов.

Команда-победитель получает «5» за работу на уроке и в качестве приза «Чертежный набор» - карандаш, линейка, ластик. Участники команды, занявшей 2 место получают «4» за работу на уроке

«Зоркий глаз»



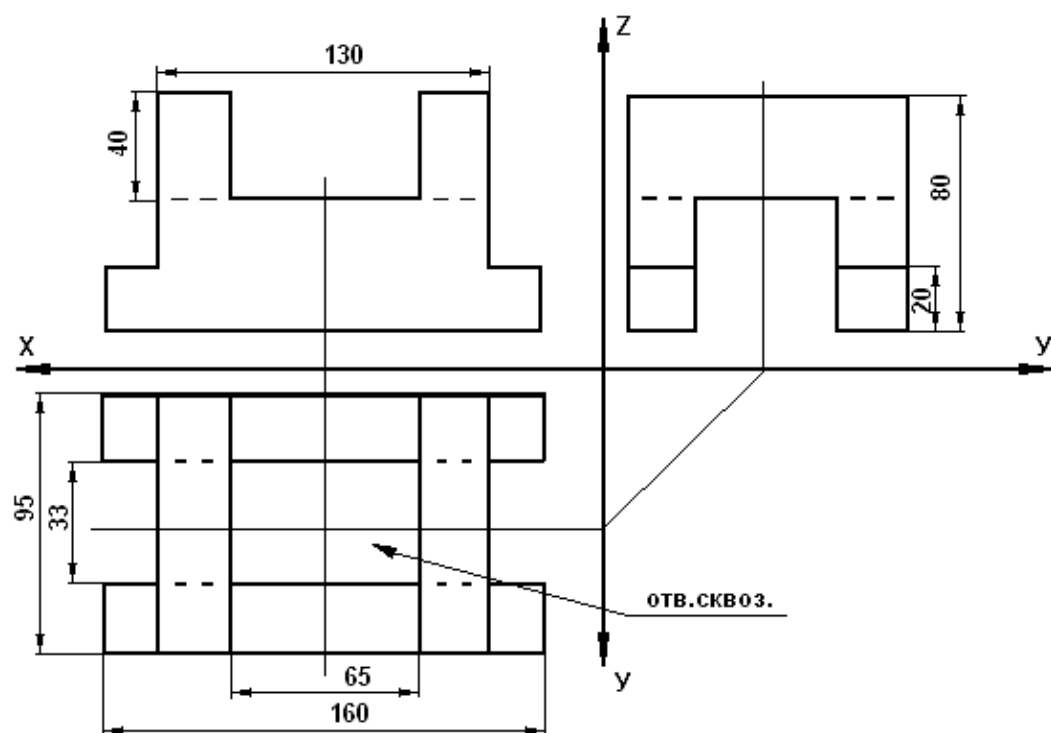
Наглядное изображение	А	Б	В
Главный вид			
Вид сверху			
Вид слева			



**Решить
кроссворд**

1. Книга, предназначенная для изучения предмета в школе.
2. Фигура, полученная путём мысленного рассечения предмета плоскостью, для выявления внутренней формы детали.
3. Стандартный лист бумаги, оформленный по правилам, с выполнением рамки и основной надписи.
4. Нормативный документ, который устанавливает единые правила выполнения и оформления конструкторской документации.
5. Фигура, полученная на плоскости, которая является следом детали, повторяя её форму и размеры.
6. Плавный переход одной линии в другую.

Собрать деталь из «ЛЕГО»



Собрать деталь из «ЛЕГО»

