

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Станция юных техников» г. Новошахтинска**

**Конспект итогового занятия
«Умелые руки не знают скуки» на
основе игры «крестики нолики»
Для учащихся 4 классов**

**Разработала педагог д/о
Ефименко Н. С.**

**Новошахтинск
2019**

Цель: создание условий для проверки и закрепления теоретических знаний и практических умений учащихся.

Задачи:

- тренировка логического мышления, творческого воображения, внимания, памяти;
- развитие навыков общения, формирование навыков сотрудничества со сверстниками, сплочение группы;
- выявление неформального лидера, генератора идей, организатора деятельности;
- снятие эмоционального напряжения

Оборудование: игровое поле, знаки «Х» и «О» вырезанные из цветной бумаги, карандаши, бумага, наглядные пособия, картон.

Форма организации: командная.

1. Мотивационное начало:

- Добрый день ребята! Сегодня у нас с вами итоговое занятие и я предлагаю вам провести его в виде игры-соревнования. И так, согласны? Тогда мы начинаем. Сначала нам нужно узнать правила нашей игры.

Правила игры: (Распечатаны и весят на доске)

- *Группа делится на две команды «Х» или «О»;*
- *Знакомство с правилами игры;*
- *Розыгрыш права первого хода;*
- *Игра идет по игровому полю до победы одной из команд или разыгрываются все конкурсы.*

Правила игры.

Игра построена на основе игры «крестики – нолики». То есть игра в игре. Игровое поле состоит из 9 секторов, в каждом секторе конкурс – сюрприз. Правила просты:

- *После жеребьевки одна из команд выбирает сектор;*
- *Каждая команда выполняет конкурсное задание сектора;*
- *Команда, выигравшая конкурс, ставит в этом секторе свой знак;*
- *Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле.*

- Победителем игры становится та команда, которой удастся во время игры выстроить в один ряд три своих знака (по горизонтали, вертикали или диагонали). Если это не удастся, то разыгрываются все конкурсы. Побеждает команда, у которой окажется большее количество знаков на игровом поле.

- Ребята посмотрите на ваши столы? Что вы видите? («Х» или «О») Правильно это жетоны которые помогут вам распределиться на команды. У команда «Х» адиться за столы справа от меня а команда «О» с лева. Итак мы разделились на команды а теперь нам нужно разыграть правило первого хода.

2. Основная часть

- Я загадала 2 слова из поговорки и спрятала из в кроссворде. Вам необходимо разгадать его и узнав начало, закончить поговорку.

Кроссворд

1. Что легче разорвать руками картон или бумагу? (бумагу)
2. В какое время года Земля бывает ближе к Солнцу? (Зимой)

3. Какая планета самая яркая из видимых с Земли? (Венера)
 4. Одноцветное контурное изображение чего-либо на фоне другого цвета — это .. (силуэт)
 5. Угол, градусная мера которого менее 90 градусов — это угол.(Острый)
 6. С помощью какого прибора можно исследовать звездное небо? (Телескоп).
 7. Графическое изображение, выполненное в определенном масштабе, с указанием размеров и условно выраженных технических условий, соблюдение которых должно быть обеспечено при изготовлении изделия — это ?(Чертеж)
 8. Как называется аппарат, умеющий передвигаться по поверхности Луны? (Луноход).
 9. Предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения, сооружения, механизма или отдельной его части — это... (Эскиз)
 10. Назовите фамилию космонавта, совершившего первый космический полет. (Гагарин)
- Та команда которая первая выполнит задания будет иметь право ходить первой. Начнем.
- Какая пословица у вас получилась?
- Отлично ребята! Вы все молодцы, но право первого хода получает команда «...»
- И так, перед вами поле выбирайте 1 из 9 секторов и слушайте задание...

Секрет.	Шляпа	Разгадай — ка!
Блиц опрос	ПТБ	Соотнеси — ка!
Почемучки	7 минут	Что здесь?

Содержание секторов:

1. сектор - Секрет.

В черном ящике находится вещь имеющая отношение к НТМ. Команда может задать ведущему 3 – 4 наводящих вопроса, на которые ведущий может ответить «да» или «нет». После небольшого обсуждения команда должна дать ответ, что находится в черном ящике. В ящик можно поместить, например, ножницы, леску, проволоку, бисер, цветную бумагу или картон и т.п. Если команда не отгадывает право переходит к другой.

2. Блиц опрос

В каждой команде выбирается 1 человек, котоый должен будет быстро отвечать на вопросы. Какая команда ответит на большее количество вопросов та и получает балл.

3. Почемучки.

Командам предлагается ответить на вопросы. Представители команд по очереди вытягивают вопросы. Побеждает команда, ответившая на большее количество вопросов.

Вопросы:

Подберите к термину правильное определение:

КВАДРАТ – это:

- а) прямоугольник, у которого все стороны равны;
- б) четырехугольник, у которого все стороны равны;
- в) четырехугольник, у которого все углы прямые.

Соедините стрелками линию чертежа и его название:

ЛИНИИ ЧЕРТЕЖА:

НАЗВАНИЯ ЛИНИЙ ЧЕРТЕЖА:

- а) линия контура;
- б) линия сгиба;
- в) осевая линия.

Продолжи предложение:

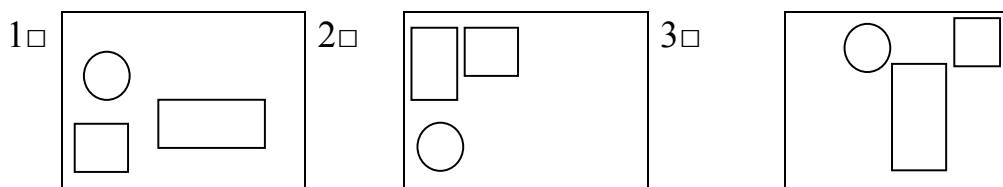
Часть изделия, изготовленная из целого куска материала – это ...

- а) деталь;
- б) заготовка;
- в) контур.

Укажите цифрами последовательность выполнения аппликации:

- а) вырезать;
- б) разметить детали;
- в) приклеить;
- г) разложить на основе детали аппликации;
- д) смазать детали клеем;
- е) высушить изделие под прессом.

Отметьте рисунок, на котором разметка выполнена верно:



4. 7 минут

Командам предлагается за 7 минут составить небольшую отрывную аппликацию грузовика. Оценивается оригинальность и сложность композиции и аккуратность.

5. ПТБ- правила техники безопасности

Рассказать какие правила техники безопасности надо соблюдать при работе:

- с ножницами
- бумагой
- клеем

Каждая команда дает ответ. Оценивается правильность и точность ответа.

6. Шляпа

Каждая команда вытягивает из «шляпы» карточку со словом которое должны без слов, только жестами и мимикой показать другой команде. Та команда которая угадает больше всего слов получает 1 балл. (грузовик, линейка, карандаш, силуэт и т.д.)

7. Разгадай — ка!

Отгадать кроссворд.

8. Соотнеси — ка!

Участникам дано несколько названий и определений. Задача: правильно расставить название и определение (вписать букву соответствующего определения.)

Например:

1. Модель	б)предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения, сооружения, механизма или отдельной его части.
2. Чертеж	а) воспроизведенный, обычно в уменьшенном виде, образец какого-нибудь сооружения
3. Эскиз	с)это наглядное изображение, выполненное по правилам построения аксонометрических проекций {от руки или при помощи чертежных инструментов) с использованием светотени.
4. Технический рисунок	е)представляет собой графическое изображение, выполненное в определенном масштабе, с указанием размеров и условно выраженных технических условий, соблюдение которых должно быть обеспечено при изготовлении изделия.
5. Конструкция	д)особый вид технического труда, результатом которого является модель технического объекта (машины, механизма, прибора, орудия труда) или технического сооружения (различных зданий, мостов и т.д.)
6. Моделирование	h) сложный объект, составленный из различных частей.
7. Силуэт	ф)изготовленное, изготавливаемое, или же подлежащее изготовлению изделие, являющееся частью машины, или же какой-либо технической конструкции, изготавливаемое из однородного по структуре и свойствам материала без применения при этом каких-либо сборочных операций.
8. Деталь	г) плоская заготовка, из которой получают объемную форму детали или

	конструкции путём изгибания, или чертёжной заготовки;
9. Развертка	j) одноцветное контурное изображение чего-либо на фоне другого цвета, смутные очертания чего-либо в темноте, вдали, в тумане, видимые без деталей.

1 - а , 2 — е, 3 – b, 4 – с, 5 – h, 6 – d, 7 – j, 8 – f, 9 – g.

9. Что здесь? На экране изображена картинка, на которой очертания различной техники др. наложенных друг на друга. Задание: посчитать и назвать их. Кто больше? Та команда и получает балл

3.Подведение итогов. Рефлексия.

- Ребята, подошло время подводить итоги нашего соревнования. (каждая команда подсчитывает свои баллы, та у которой больше выигрывает и получает грамоту) И так, после подсчета баллов, выигрывает команда «...». Ребята спасибо за активную работу на занятии. До свидания!

Список используемой литературы:

1. <http://ped-kopilka.ru/blogs/natalja-valerevna-sevostjanova/igrovaja-programa-krestiki-noliki-itogovoe-zanjatie-po-rukodeliyu.html>
2. <http://ped-kopilka.ru/blogs/blog57100/viktorina-po-prostoram-kosmosa.html>
3. Кругликов Г. И. Основы технического творчества. – М.: Народное образование, 1996.
4. поискслов.рф/wd/развёртка