

# Практика использования игровых технологий для подготовки обучающихся к производственной деятельности в условиях учебной мастерской

Фролова О.Н.  
Муштукова И.В.



**Игровые технологии** способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на **любой ступени обучения.**



**Задача** любой технологии - сделать процесс обучения **занимательным**, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.



**Игровые технологии** способствуют развитию познавательной активности на уроках.

# Цели игровых технологий

## Дидактические:

- расширение кругозора,
- познавательная деятельность,
- формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности,
- развитие трудовых навыков

# Цели игровых технологий

## Воспитывающие:

- воспитание самостоятельности, воли у студентов
- формирование нравственных, эстетических установок,
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

# Цели игровых технологий

## Развивающие:

- развитие внимания, памяти, речи, мышления,
- умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогию воображения фантазии,
- умения находить оптимальные решения,
- развитие мотивации учебной деятельности.



Урок учебной практики по  
профессии парикмахер всегда  
начинается с утренней зарядки,  
после которой обучающиеся  
получают заряд энергии и  
положительные эмоции



- С 2014 года в России появилось течение **WorldSkills Russia**.

На сегодняшний день в колледже вводятся демо-экзамены, как итоговая аттестация профессии.

- На учебной практике предлагаются игры, где обучающиеся делятся на две команды:
  - эксперты;
  - участники.

Парикмахерский салон №2

Ответственный за пожарную безопасность: администратор салона Шт.  
Фролова Ольга Владимировна

Комната  
экспертов



Площадка



На работу выделяется время в зависимости от модуля, это может быть:

- Мужская стрижка (1 час 20 мин.);
- Женская стрижка с укладкой (2 часа);
- Женская короткая стрижка с окрашиванием (3 часа);
- Вечерняя причёска с окрашиванием (3 часа);
- Химическая завивка (2 часа).



- 
- Затем обучающиеся меняются ролями.  
В конце работы обучающиеся оценивают сами себя, разбирают ошибки.



Игры включаются постепенно и поэтапно

Они воспитывают умение владеть собой,  
развивать фантазию, слух, смекалку и  
воображение



# Игра «чёрный ящик»

Группа делится на 4 команды, по 3 человека.

- Первый человек получает теоретическое задание;
- Второй - выступает в роли мастера;
- Третий - в роли клиента.

- В чёрных ящиках для команд лежат:
  - Конверт с теоретическими заданиями



- Задания для практической работы –  
парикмахерский инструмент





➤ Игры для вводного инструктажа, где  
прослеживаются междисциплинарные  
связи с МДК



## Игровое поле



1 команда



2 команда

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Выход

Закончить игру

## Ответьте на вопрос №22

Сколько мл. нужно взять 3% и 12% окислителя, чтобы получить 60 мл. 6%.

**40 мл 3% + 20 мл 12%**

Выход

Назад

## Игровое поле



1 команда



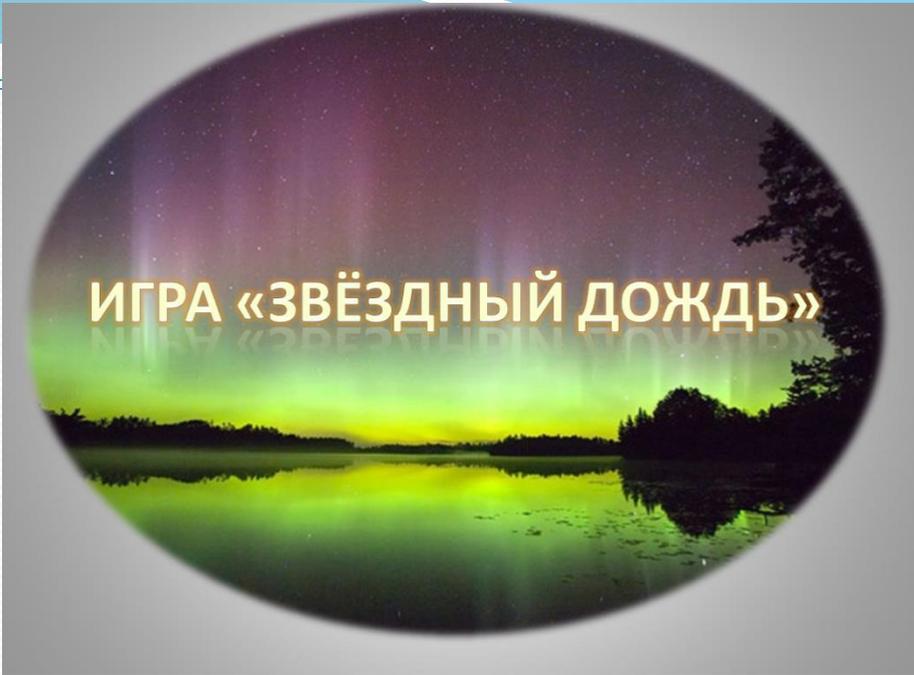
2 команда

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и
1									
2						✘			
3				✘	✘	✘			
4		✘			✘				
5		✘			✘				
6									
7									
8									
9									

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и
1									
2					✘	✘			
3					✘	✘			
4					✘	✘			
5	✘	✘			✘	✘			
6					✘				
7	✘								
8									
9									

Выход

Закончить игру



# ИГРА «ЗВЁЗДНЫЙ ДОЖДЬ»

Волосы	★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	★ 5
Химическая завивка	★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	★ 5
Окраска волос	★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	★ 5
Окраска перманентными красителями	★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	★ 5
Стрижка волос	★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	★ 5

[Завершить игру](#) [Выход](#)

40 баллов

**Вопрос № 4**

Сектор «Волосы»

12  
9 3  
6

Дайте определение фаз роста волос

Анагенная фаза – фаза роста волоса.  
Катагенная фаза – фаза покоя волоса .  
Телогенная фаза - фаза выпадения волос.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35

Правила игры

Выход

20

**ВНИМАНИЕ ! ВОПРОС**

Что входит в ежедневную уборку?

**Правильный ответ**

В конце рабочего дня уборка с дез.средствами рабочего места, полов, дезинфекция инструментов



Правила игры

Продолжить игру

33

Увы!

Минус 2 балла от общего количества!

**Очень жаль!**



15

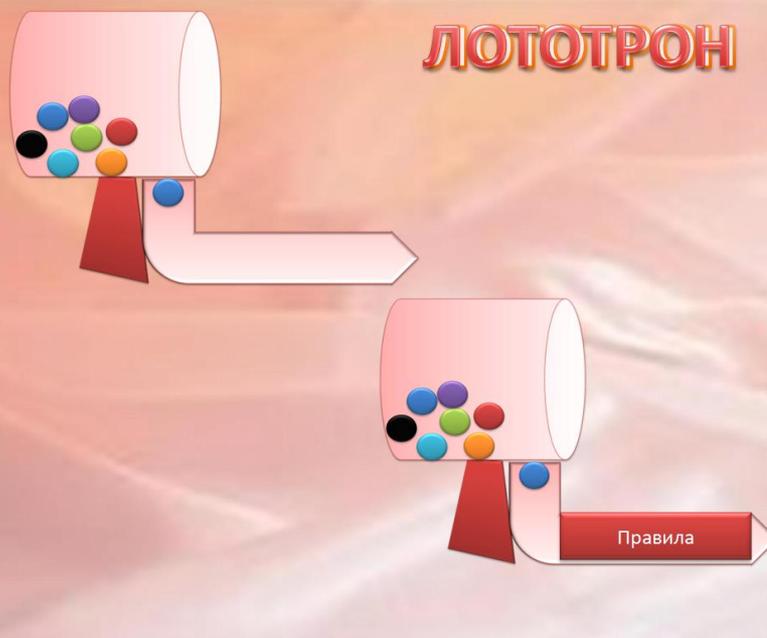
Повезло!

Дополнительно 2 балла!

**Ура!!!**



# ЛОТОТРОН



## ● Вопросы от платиновой блондинки



1. Краткая характеристика 1 группы красителей.
2. Блондирующая смывка.

## ● Вопросы от брюнетки



1. Обесцвечивание черных натуральных волос.
2. Мордансаж. Что такое, как выполняется?

## Вывод

Значение игровых технологий невозможно исчерпать.

Ее феномен состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

***СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!***