Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
г. Владимира
«Городской межшкольный учебный комбинат № 2»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

открытого урока-игры
по профессии «Маникюрша»
по теме «Маникюрные работы. Виды французского маникюра (*«френча»).*

Разработала:

КУЗНЕЦОВА Ирина Александровна,
учитель трудового обучения по профессии «Маникюрша»

РАССМОТРЕНО
на заседании методического объединения учителей
МАОУ «ГМУК № 2»

Пр. № ___ от «___»_____ 20_ г.

г. Владимир - 2019 г.

С О Д Е Р Ж А Н И Е

1. Аннотация ..... …….…… 3
2. Пояснительная записка ……4
3. План урока ……6
4. Сценарий урока ……8
5. Заключение ……. 12
6. Список источников ……..13

Приложения:

Приложение 1. Технологическая карта урока

Приложение 2. «Оценочная карта»

Приложение 3. Конкурс 1

Приложение 4. Конкурс 2

Приложение 5. Конкурс 3

Приложение 6. Рефлексия

А Н Н О Т А Ц И Я

В методической разработке представлен сценарий открытого урока по теме «Маникюрные работы. Виды французского маникюра (*«френча»)* раздела МДК.01. «Выполнение технологических процессов маникюрных работ»
для учащихся 11 классов, обучающихся по профессии «Маникюрша».

Материал разработан и направлен на закрепление полученных ранее знаний и совершенствование практических умений при выполнении маникюрных работ.

Данная разработка может быть использована учителями межшкольных учебных комбинатов, учителями СПО, учителями общеобразовательных школ и дополнительного образования.

Материал позволяет подготовить обучающихся к дальнейшему профессиональному обучению, рассчитан на учащихся 10-11 классов и составлен в соответствии с Государственными образовательными стандартами.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Что посеешь, то и пожнёшь.
Как поработаешь, то и получишь»

(русская народная пословица)

При изучении темы «Маникюрные работы» раздела МДК.01. «Выполнение технологических процессов маникюрных работ», целесообразно использовать в ходе теоретических и практических занятий деловые игры, т.к. в ходе игры можно искусственно создавать и проигрывать различные роли и ситуации по заданным правилам.

Наша деловая игра представляет собой форму деятельности в условной обстановке, направленной на воссоздание содержания будущей профессиональной деятельности маникюрши. В деловой игре воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности маникюрши. Имитируется поведение участников игры по заданным правилам, отражающим условия реальной производственной обстановки.

Применение деловой игры позволит выявить у обучающихся не только профессиональные знания и умения, качества, но и сформированные компетенции.

Приобретенные в процессе игры практические навыки, позволят будущему специалисту избежать ошибок, которые возможны при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Участие в игре продемонстрирует не только знания, но и даст бесценный опыт, который в условиях надо приобретать годами.

Кроме того, с помощью игр можно учить и учиться не только тому, как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникабельность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации.

Наша игра - игра с нестрогим соперничеством, основанном на «соревновательности», позволит разрешить поставленную перед обучающимися проблему, обеспечит занятость всех играющих и смотивирует их на творческую активность, с выдвижением новых идей и подходов.

Достижение результата, происходит через демонстрацию знаний, умений, сформированных компетенций посредством решения творческих задач и выполнения практической работы.

В ходе урока используются элементы системно-деятельностных технологий, которые способствуют развитию творческих способностей и демонстрации сформированных общих и профессиональных компетенций.

Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводятся элементы «соревновательности», что переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение задания связывается с игровым результатом.

В ходе игровой деятельности у обучающихся реализуются потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самореализации.

В ходе урока-игры реализуются образовательные, развивающиеся и воспитательные задачи, между учителем и обучающимися устанавливаются доброжелательные отношения.

ПЛАН УРОКА

1. Организационный момент.
2. Актулизация опорных знаний и опыта обучающихся.
3. Практическая работа *(самостоятельная работа)*.
4. Подведение итогов занятия.

Цель: обобщение и систематизация знаний и умений обучающихся по теме «Маникюрные работы. Виды французского маникюра (*«френча»).*
Виды «френча».

Задачи:

Образовательные:

- создать условия для применения знаний, отработки навыков и демонстрации на практике сформированных компетенций;

Развивающие:

- способствовать развитию логического мышления, воображения и творческих способностей обучающихся;
- способствовать дальнейшему развитию интереса к профессии маникюрши и продолжению образования.

Воспитательные:

- продолжать воспитывать эстетический вкус, аккуратность, усидчивость при выполнении приёмов труда и ответственность за конечный результат.

Тип урока: урок обобщения и систематизация знаний, умений.

Форма урока: урок-игра.

Технологии: системно-деятельностная, диалоговая

***Ресурсы*:** компьютер, телевизор; карточки с заданиями для конкурсов, оценочная карта; оборудование, инструменты и материалы для выполнения маникюрных работ.

ХОД УРОКА

Вступительное слово учителя.

I ЭТАП. Организационный момент:

- взаимное приветствие;
- организация начала урока: сообщение темы урока, цели, содержания деятельности.

II ЭТАП. Знакомство с правилами игры.

ХОД ИГРЫ:

1конкурс - *Разминка* – Блиц-опрос;
2 конкурс - Карточки-задания, *где описана конкретная ситуация по выбору маникюра и дизайна ногтей.*
3 конкурс *- практическое задание:*
Выполнение дизайна ногтей на тему: «Виды французского маникюра (*«френча»).*

III ЭТАП. Подведение итогов игры.

IV ЭТАП. Рефлексия.

СЦЕНАРИЙ УРОКА

<u>I ЭТАП.</u> Организационный момент:

<u>Учитель:</u>

- Добрый день, дорогие участники игры. Добрый день, уважаемые коллеги!

- Сегодня мы с вами проведем необычный урок – **урок-игру**.

Актуальность выбранной темы:

С каждым годом профессия «маникюрша» становится всё более популярной и востребованной. Без красивых, здоровых и ухоженных ногтей невозможно представить себе ни один законченный женский образ.

В настоящее время в салонах предлагают самые различные методики обработки и дизайна ногтевой пластины. Выбор каждый делает сам в соответствии со своими предпочтениями.

К тому же сегодня, благодаря современным технологиям и инновациям, ногти вполне могут стать самостоятельным украшением женщины.

- Мы решили открыть свой салон «Стиль».

А открытие и управление салоном включает в себя множество аспектов. Особенно непросто приходится владельцу салона на начальном этапе развития: это и помещение, и оснастка, и поставщики расходных материалов. Но наиболее сложной считается проблема подбора персонала в салон.

Даже самый стильный интерьер и новейшее оборудование не гарантируют успешность бизнеса, если не будет уделено пристальное внимание формированию команды профессионалов, способных удовлетворить вкусы клиентов.

- И вот сегодня я проведу кастинг, для того, чтобы подобрать в салон специалистов, отвечающим всем требованиям к профессии «маникюрша».

Вижу, что желающих получить эту должность, оказалось достаточно много! И сегодня каждому из Вас будет предоставлена возможность продемонстрировать на практике, чему вы научились.

- Отбор лучших будет проводить строгое и компетентное жюри:

(представление жюри)

Худякова Т.М. и Клыгина Л. А.- педагоги-психологи.

Учитель: - Троих лучших маникюрш, которые наберут наибольшее количество баллов, я возьму на работу в салон!

Учитель: - А теперь проведем жеребьевку, в ходе которой каждой участнице конкурса будет присвоен номер, под которым она будет выступать.

- И **ваша задача**, получить как можно больше баллов! Желаю удачи!

II ЭТАП. Правила игры. Актуализация знаний.

Конкурс № 1.

Учитель: - Для придания конкурсу «соревновательности», предлагаю провести разминку - БЛИЦ-ОПРОС ***(приложение 3).***

Задание: *набрать наибольшее количество баллов, отвечая на вопрос.*

- каждому обучающему задается вопрос на профессиональную тематику;
- конкурсант должен по очереди быстро, без обдумывания отвечать на поставленный вопрос;
- если же он не может ответить на заданный вопрос, то право ответа переходит к другому участнику.

Критерий оценивания: 1 правильный ответ - 1 балл *(участник получает цветную карточку)*.
Слово жюри: результаты 1 конкурса.

Конкурс № 2.

Теоретическое задание. Время выполнения **- 10 мин**.

Следующее испытание: ***(приложение 4)***

1). Каждый обучающийся получает индивидуальную карточку-задание *(билет)* с номером, где описана конкретная ситуация по выбору вида маникюра и дизайна ногтей.

2). Свои ответы необходимо занести в *таблицу* заданий конкурса № 2.

Критерии оценивания задания:

Задание. *Вам необходимо определить*:

- название *(вид маникюра) -1б.*
- предназначение данного вида -*1б.*
- дизайн для данного вида маникюра и материалы к нему- *2б.*
- особенность данного вида дизайна -*1 б.*
- составить технологическую последовательность выполнения дизайна - *5 баллов.*

Всего- **10 б.**

За скорость выполненного правильно задания дается еще поощрительный бонус - **1 б.**

Таблица заданий конкурса № 2.

Название *(вид маникюра)*	Предназначение данного вида маникюра	Дизайн *(материалы для дизайна)*	Особенность *(специфический пункт)*	Технологическая последовательность выполнения дизайна	Всего баллов
1б.	1б.	2б.	1б.	5б.	**10 б.**

Слово жюри: результаты 2 конкурса.

Конкурс № 3 (практический).

Пока конкурсанты выполняют практическое задание, гости смотрят музыкальный видеоролик «Современные виды маникюра 2019-2020».

Время выполнения практического задания **- 15 мин.**

Задание: выполнить дизайн на «типсе», определенного по заданию вида маникюра.

Критерии оценивания практического задания будет по 10-ти бальной системе, по пяти показателям:

- соответствие задания по теме - *1б.,*
- подготовительные работы - *2б. (спец. одежда, организация рабочего места),*
- наглядность исполнения - *3б. (тон, сочетание цвета, композиция)*
- заключительные работы -*1б. (уборка рабочего места),*
- качество выполнения задания -*3б.* (*аккуратность, четкость, использование материалов для дизайна по назначению)*

Всего- **10 б.**

За скорость выполненного правильно задания дается еще поощрительный бонус - **1 б.** ***(приложение 5)***

Слово жюри: результаты 3 конкурса.

III ЭТАП. Подведение итогов

Итоговая оценочная карта всех конкурсов *(выводится на экран)* ***(приложение 2)***:

№ п\п	Ф.И.	Количество баллов			Всего баллов	Оценка
		теория		практическое задание		
		задание № 1	задание № 2			
1.						
...						

Критерий оценивания по результатам игры:

20 - 25 баллов - 5 *(отлично)*
14 - 19 баллов - 4 *(хорошо)*
8 - 13 баллов - 3 *(удовлетворительно)*
менее 8 баллов - 2 *(неудовлетворительно)*

Учитель. - В завершение нашей игры, чтобы подвести итог нашей работы **слово жюри:** (жюри подводит итоги и объявляет результаты).

(На экран выводится итоговая таблица с результатами кастинга)

Учитель: - Во время игры вы показали достойные знания и умения.

В результате кастинга я беру на работу в салон следующих участников:

1…
2…
3…

IV ЭТАП. Рефлексия.

Обучающиеся заполняют анкету ***(приложение 6)***

Учитель. Спасибо за урок! И спасибо за работу нашему жюри!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровая деятельность очень важна в учебном процессе, так как обучающийся – личность, ему необходима разносторонняя деятельность.
Игра – это естественная и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как обучающимся удобно и естественно его взять.

Игровые технологии занимают достойное место среди других педагогических технологий, в моей деятельности, т.к. они позволяют формировать новые знания, умения, навыки, мыслительные и творческие способности.

Изученный в процессе игровой деятельности материал становится более качественным и прочным.

Игровая деятельность дает возможность создать и сплотить обучающихся, а так же меняет взаимоотношения между учителем и учащимся, и межу самими учащимися. Они больше понимают друг друга, а их отношения строятся на взаимопонимании и уважении друг к другу.

Таким образом, цель, поставленная в начале урока, была достигнута, и решены задачи.

Игровая технология помогла сформировать большой интерес и удовлетворение уроком у всех обучающихся.

Мне удалось в процессе «соревновательной» игровой ситуации создать атмосферу содружества, реализовать творческий потенциал каждого ученика с учетом духовно-нравственной установки «становиться лучше».

Успешно решена задача игровой технологии на всех соревновательных этапах урока. В процессе проектирования были отобраны необходимые задания. Они вызвали интерес, внимание, активность и как результат, успешность закрепления пройденного материала.

Удалось проверить практический уровень компетентности, понимания и полученных навыков.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. https://womenshealth.su/kosmetologiya/frantsuzskij-manikyur-ot-klassiki-do-sovremennosti/
2. https://ladysdream.ru/obreznoy-manikyur-klassicheskiy.html
3. https://style-and-beauty.ru/francuzskij-manikyur-vidy-frencha/
4. https://vplate.ru/manikyur/dizajn/vidy-francuzskogo/
5. https://vplate.ru/manikyur/dizajn/vidy-francuzskogo/