

МОУ «Веневская средняя школа №2»

**Урок - деловая игра по технологии по разделам
«Материаловедение»,
«Конструирование и моделирование поясных Изделий»
«Ателье»
7 класс**

**Разработчик учитель технологии
Морозова Елена Евгеньевна**

**Урок - деловая игра по разделам «Материаловедение»,
«Конструирование и моделирование поясных Изделий»
«Ателье»
7 класс**

На основе игрового замысла моделируется жизненная ситуация и имитируется ее реализация на практике. В процессе игры учащиеся самостоятельно выбирают оптимальные варианты решения возникающих в ходе игры проблем, придумывают диалоги, используя имеющиеся знания и опыт.

К обязательным признакам деловой игры относятся:

- наличие проблемы, предлагаемой для решения;
- наличие условного смоделированного объекта;
- распределение ролей и ролевых функций между учащимися;
- совместная деятельность учащихся в процессе игры, повторяющая, имитирующая реальные связи и отношения;
- наличие конфликтных ситуаций вследствие различия интересов;
- контроль игрового времени;
- система оценивания игровой деятельности и ее результатов.

Цель: формирование тематического уровня знаний по темам

«Материаловедение», «Моделирование и конструирование поясных изделий»; проверка умения применять полученные знания на практике; развитие творческого мышления и воображения; развитие коммуникативных навыков; воспитание художественного вкуса, умения держаться на людях; дальнейшее знакомство с профессиями швейного производства.

Оборудование, инструменты и принадлежности: стенд «Что? Из чего? Как?», на котором кратко показаны этапы изготовления юбки: от выбора фасона до раскладки выкройки на ткани; стенды с тканями из различных волокон, модели и эскизы поясных изделий, журналы мод; сантиметровые ленты, инструкционные карты для расчета и изготовления юбки, карандаши, линейки, бумага, ножницы.

На подготовительном этапе за две недели до проведения урока класс делится на две группы. Учитель знакомит учащихся с содержанием предстоящей игры, предлагает вопросы для повторения пройденного материала. Учащиеся распределяют роли, знакомятся с функциональными обязанностями, назначают жюри из наиболее подготовленных учащихся.

На первом этапе участники повторяют учебный материал, изготавливают необходимые наглядные пособия, придумывают название «ателье», примерные диалоги, проводят репетиции, вносят свои предложения. С каждой группой учитель работает отдельно.

Сценарий деловой игры «Ателье»

Во вводном слове учитель может кратко рассказать об истории моделирования и кроя.

Моделирование - одна из ведущих областей прикладного искусства. Основные принципы моделирования определены талантливым художником-модельером Надеждой Петровной Ламановой в 1935-40 гг. по формуле: «Для кого? Для чего? Из чего?» И, наконец, наиважнейший вопрос: «Как?»

Самый старый метод - муляжный метод моделирования - наколка ткани на фигуре или на манекене. Метод конструктивного моделирования значительно сокращает затраты времени на разработку выкроек.

Художник-модельер занимается разработкой моделей одежды с учетом пола, возраста, роста, полноты фигуры, назначения одежды. Это широко образованный специалист, обладающий глубокими знаниями в области художественной культуры, художественным вкусом, чувством гармонии, фантазией, развитым пространственным мышлением, навыками эскизирования. Художник-модельер принимает участие в работе, связанной с выполнением модели в материале.

Конструктор-модельер превращает художественный образ эскиза в технические чертежи-лекала, по которым модель раскраивают, т.е. он занимается разработкой чертежей и их моделированием. Удобство (польза), прочность, красота - три условия, сформулированные еще древнеримским теоретиком архитектуры Витрувием, должен учитывать в своей работе человек, сочетающий в себе высокий эстетический вкус и прочные инженерные знания.

Искусству красиво одеваться надо учиться и в этом нам помогают модельеры. Можно рассказать об известных *кутюрье* (слово выписать на доске). Кутюрье - мастер высшего класса. Например, Ив Сен-Лоран — модельер парадоксов. Он верен своей заповеди: костюм - это силуэт. Нина Риччи - романтическая Нина, фирма была основана в 1923 г. Мадам Карвен - старейший из 22 парижских домов высокого искусства шитья - «От кутюр» (высокая мода). Пьер Карден, Коко Шанель, Кристиан Диор и др. Российские модельеры - Вячеслав Зайцев, Валентин Юдашкин и др. Рассказать о новых прогрессивных технологиях изготовления одежды, например, напылением, штамповкой, литьем; об «электронных закройщиках» и др.

Кроить - значит, «делать по росту, по мерке», - искусство, которого до XIV века не знали. Искусство покроя появилось, когда одежда перестала зависеть от ширины ткацкого станка. Рубаха кроилась, чтобы «петуху негде было клюнуть». Недаром пословицы говорят: «Кроеного не перекроить», «Семь раз отмерь, один раз отрежь», «Крой новый кафтан, да к старому приглядывайся» и др.

Учитель предлагает каждой группе учащихся организовать ателье по

пошиву легкой одежды. Необходимо придумать название ателье и красиво его оформить. В ателье работают приемщица, художник-модельер, закройщица. Предусмотрена роль заказчицы (из другой команды), которая приходит в ателье и заказывает себе юбку. Ее встречает приемщица, выслушивает, предлагает посмотреть журналы, ткани и затем приглашает художника-модельера. Художник-модельер помогает подобрать заказнице фасон, согласно фигуре и назначению, рекомендует ткань, подходящую для данного фасона, отвечает на вопросы, интересующие заказчицу. Закройщица снимает мерки и выполняет чертеж выкройки юбки, который с помощью художника-модельера моделирует, согласно фасону.

Если класс большой, выполнение чертежа и моделирование можно поручить другим ученицам (помощницам закройщицы и художника-модельера).

Чтобы сэкономить время не стоит ждать, когда будет готов чертеж юбки. Другая заказчица идет во вторую группу, т.е. группы меняются ролями.

Оцениваются манера поведения, приветливость, оригинальность диалогов, компетентность, эрудиция, слаженность в работе; правильность снятия мерок, построения чертежа и его моделирование, при анализе игры определяются активность участников, умение применять полученные знания на практике. При подведении итогов следует предложить ученицам сформулировать требования к профессиям закройщицы, художника-модельера. В рамках профориентации учитель рассказывает об учебных заведениях, в которых готовят специалистов по этим профессиям.

В заключительном слове учитель говорит, что искусству одеваться надо учиться, и в этом нам помогают модельеры. Поэт воссоздает окружающий мир в стихах, художник - в картинах, а модельер в одежде. Каждый человек в той или иной степени - художник. Думайте, ищите, дерзайте! Ваш образ в ваших руках!