**Основы проектирования одежды для кукол**

Дополнительное образование детей

Князева Галина Алексеевна

педагог дополнительного образования

МБОУ ДОД ЦДТ

**Детское объединение:** «Техники декоративно-прикладного искусства»

**Тема занятия:** Основы проектирования одежды для кукол

**Тип занятия:** изучение и усвоение нового материала

**Форма проведения занятия:** игра

**Время проведения занятия:** 45 минут

**Цель:** формирование знаний по проектированию одежды и создание благоприятных условий для активизации познавательного интереса у обучающихся, реализации их способностей.

**Задачи занятия:**

1. Образовательные - способствовать усвоению основ проектирования одежды для кукол.
2. Воспитательные - содействовать формированию и развитию самостоятельности, умению объективно осуществлять самоанализ, способствовать формированию умений работать в группе, коллективе, навыков сотрудничества, развитию толерантности и взаимопонимания.
3. Развивающие - способствовать развитию интереса к познавательной деятельности, развитию творческих способностей и коммуникативных способностей, умению жить в коллективе.
4. Профориентационные - способствовать формированию профессионально важных качеств личности, формированиюличностного и профессионального самоопределения через развитие познавательных и профессиональных интересов.

**Средства обучения:** ватман, фломастеры, бумага, цветная бумага, магниты, карандаши, ручки, ластик.

**Предварительная подготовка:**

* вырезанные из бумаги шаблоны шляп, блузок, юбок по количеству «троек»;
* плакат с изображением силуэта платья, написать на доске под силуэтом названия разделов темы: выбор фасона, выбор ткани, построение выкройки, крой ткани, пошив изделия, окончательная отделка;
* маленькие листочки бумаги;
* листы бумаги, с нарисованной ладонью.

**Прогнозируемые результаты занятия:** При создании благоприятных условий для активизации познавательного интереса обучающихся и реализации их способностей в игровой форме, у обучающихся будут сформированы знания по проектированию одежды и навыки работы в группе, коллективе.

**Ход занятия:**

**1. *Организационный момент*** - 5 минут.

* Приветствие. Проверка присутствующих.
* Доведение до обучающихся темы и плана проведения занятия.
* Подготовка обучающихся к проведению игры. Разделение на группы по 3 человека ««тройки».
* Проверка готовности обучающихся.

***2. Основная часть –*** 33 минуты.

*2.1. Метод целеполагания.* С целью определения обучающимися предполагаемых целей занятия, применен игровой метод «список пожеланий», время проведения 6 минут.

 Педагог уточняет тему занятия и объявляет, что речь пойдет о желаниях участников и объясняет дальнейшие действия. У группы есть возможность составить вроде «списка пожеланий», в котором будет записано все, что они хотят изучить на этом занятии в соответствии с темой «Основы проектирования одежды для кукол». Для этого обучающиеся в «тройках» записывают свои желания. Важно только, чтобы каждое записанное желание хорошо понимали все участники «тройки». После того как это будет сделано, все «тройки» предъявляют свои списки в группе. Время на составление списка 2 минуты. Педагог, анализируя «список пожеланий», представляет обучающимся цель проведения занятия «Формирование знаний по проектированию одежды».

 *2.2. Метод представления информации*, вхождение в тему интерактивная лекция. С целью оживления внимания и структурирования материала применен игровой метод«Инфо – угадайка», время проведения 10 минут.

 На доске размещен плакат с изображением силуэта платья, в его центре указано название темы «Основы проектирования одежды для кукол». Педагог называет тему своего сообщения и говорит, что этот силуэт разделен на сектора их шесть, на каждом из которых написана буква и из букв по вертикали можно прочесть слово платье. Начиная с первого сектора (под буквой «п»), он открывает название раздела темы, о котором он сейчас начнет говорить в ходе сообщения. Закончив изложение материала по первому разделу темы, учитель открывает второй и так далее. Наглядно представленные сектора, постепенно открываются педагогом и перед обучающимися предстают все разделы проектирования одежды (в данном случае платья) - это выбор фасона, выбор ткани, построение выкройки, раскрой деталей из ткани, пошив изделия, окончательная отделка. В конце лекции педагог задает вопрос, действительно ли им были затронуты все ожидавшиеся разделы, и не осталось ли каких-нибудь не упомянутых аспектов темы.

*2.3. Эмоциональная разрядка (разминки).* Метод релаксации. С целью расслабления для уставшей группы применен игровой метод «Мои предпочтения», время проведения 5 минут.

 Педагог говорит о том, что все немного устали, пришло время для разминки, он раздает листы бумаги обучающимся и просит их, долго не раздумывая, быстро написать ответы, на каждый вопрос, используя прилагательные:

1. написать свой любимый цвет и описать его тремя словами;
2. находясь в зоопарке, с каким животным вы бы хотели сфотографироваться? Описать его тремя словами.
3. написать название своего любимого города и придумать три слова характеризующих его.

 После того как обучающиеся выполнят все три задания, педагог сообщает им что:

Цвет - это то, как видят вас окружающие. Животное – как они видят себя в общении с окружающими. Город - какими они хотели видеть себя в работе.

*2.4.Метод обсуждение темы.* С целью закрепления нового материала применен игровой метод «Карта группового сознания», время проведения 12 минут.

Педагог говорит, что после разминки приступаем к обсуждению темы. Для этого он раздает плакаты с изображением силуэта платья в уже поделенные «тройки» и сообщает задание: « Обучающиеся каждой «тройки» подписывают к разделу его содержание, то есть то, что они запомнили из лекции педагога. Например: к разделу выбор фасона подписывают такие понятия как, мода, стиль, силуэт, ритм, модель». По окончанию работы в «тройках» они вывешивают свои плакаты на доску. Представитель одной «тройки» озвучивает результаты работы его группы по первому разделу, второй «тройки» по следующему и так далее. По мере представления содержания разделов одним представителем «тройки» при неполном ответе, представители других должны дополнить.

***3. Заключительный этап -***  7 минут.

*3.1. Метод рефлексии,* оценка образовательного мероприятия. С целью выявления отношения участников к прошедшему занятию, применен игровой метод «Все у меня в руках», время проведения 5 минут.

Педагог сообщает, что мы на занятии рассмотрели тему «Основы проектирования одежды для кукол», ознакомились с основными ее разделами. Он предлагает обучающимся, на листах бумаги с нарисованной ладонью, напротив каждого пальца написать пожелания по результатам работы на занятии: все понятно, интересно, чаще проводите такие занятия, мне здесь совсем не понравилось, психологическая атмосфера в группе …, мне здесь не хватало…. Затем свои ответы разместить на «выставке». Обучающимся предоставляется время для знакомства с «выставкой».

*3.2. Метод перехода к повседневности.* С целью получения возможности участникам группы дать друг другу позитивную обратную связь и получить ее применен игровой метод «Комплименты», время проведения 2 минуты.

Педагог просит обучающихся встать в круг: «Пусть то, что вы узнали на этом занятии, поможет вам в дальнейшем. А теперь посмотрите молча на всех с кем вы работали, уясните для себя, что вы чувствуете в этот момент… На прощанье поаплодируем друг другу. Спасибо всем за работу, досвидания.».