Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №23»

**Программа профориентационного**

**элективного курса «Дизайн костюма»**

**Колесникова Елена Владимировна**

Учитель технологии

Набережные Челны

2011

**Пояснительная записка**

***Цель курса:*** подготовить учащихся к сознательному выбору профессии.

***Задачи курса:***

1. ознакомить со спецификой художественного проектирования;

2. ознакомить с профессиями художник по костюмам, дизайнер одежды, модельер-конструктор;

3. сформировать представление о требованиях к профессионалам;

4. развивать умения строить жизненную и профессиональную перспективу в соответствии с интересами и склонностями.

Курс рассчитан на 17 часов: теория- 11 часов, практика- 6 часов.

В содержание программы включены сведения по истории, искусству, технологии. Сочетание теоретических занятий с практикой позволяет полнее усвоить вопросы художественного проектирования и моделирования одежды. На теоретических занятиях учащиеся получают представление о композиции костюма, исторически меняющихся стилях, закономерностях развития моды, о зрительных иллюзиях в одежде. Практическая часть включает в себя проектную деятельность по созданию моделей на основе теоретических знаний.

***Основные формы обучения:***

-при освоении художественно-прикладных технологий - индивидуальная и парная;

-при дизайн-проектировании - работа в малых группах (3-5 человек).

***Основные методы обучения:***

-метод проектов;

-метод проблемного изложения;

-эвристическая беседа;

-мозговой штурм.

Данный элективный курс позволяет девятиклассникам оценить привлекательность такой сферы профессиональной деятельности, как дизайнерское творчество, определить свои возможности и успешность в этой профессиональной области. Курс следует рассматривать как профессиональную пробу в системе «человек - художественный образ». Его системообразующей идеей является использование метода проектов в качестве механизма реализации такого подхода. Метод проектов по своей сути является комплексным (интегративным) процессом, формирующим общеучебные и творческие умения, технологическую грамотность, культуру труда.

Занятия могут проводиться в условиях школьной мастерской. Реализация программы курса предусматривает личностно ориентированный подход к учащимся: учет их возможностей, интересов, развитие творческой самостоятельности при выполнении практических работ. Формой отчетности, позволяющей оценить успешность усвоения материала курса, является защита итоговой работы «Дизайн-проект костюма».

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Темы занятий** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
| 1 | Введение в курс | 1 | 1 | - |
| 2 | Дизайн как художественно-проектная деятельность. | 4 | 2 | 2 |
| 3 | Пропорции в одежде. Условности в рисовании моделей одежды. | 2 | 1 | 1 |
| 4 | Эскизы моделей в различной технике изображения. | 2 | - | 2 |
| 5 | Дизайн костюма. | 3 | 1 | 2 |
| 6 | Деловая игра «Дизайн-проект костюма». | 4 | 1 | 3 |
| 7 | Презентация итоговой работы (защита дизайн-проекта) | 1 | - | 1 |
|  |  | 17 | 6 | 11 |

**Содержание курса**

**Тема 1** ***Введение в курс***

Цели и задачи курса, его связь с другими дисциплинами. Краткое ознакомление с необходимыми учебными пособиями, материалами, инструментами. Графические средства выполнения эскизов.

**Тема 2** ***Дизайн как художественно-проектная деятельность***

Эвристическая беседа. Дизайн как художественно-проектная деятельность по созданию предметной среды. Принципы дизайна: удобство, экономичность, красота. Композиция и цвет в дизайне, общие закономерности дизайнерской деятельности.

**Практическая работа**

Упражнения на развитие воображения.

Стиль. Исторические и современные стили в одежде. Роль художественного воображения в дизайне одежды. Профессии дизайнера одежды, модельера-конструктора, художника по костюмам.

**Практическая работа**

Выявление качеств личности, профессионально значимых в сфере создания одежды.

**Тема 3** ***Пропорции в одежде. Условности в рисовании моделей одежды.***

Композиция. Линии в одежде. Пропорции фигуры человека. Зрительные иллюзии в одежде. Основы художественного оформления одежды.

**Практическая работа**

Передача конструктивной формы различных деталей и декоративных элементов одежды.

**Объект постановки:** образцы моделей одежды, отдельных деталей одежды. Лифы с лацканами и воротниками различной формы, рукава различных покроев (втачные, рубашечные, реглан, цельнокроеные), различные виды застежек и т. д.

**Тема 4** ***Эскизы моделей в различной технике изображения.***

**Практическая работа**

Выполнение рисунков моделей одежды с учетом пропорций и опорных точек фигуры человека.

**Тема 5** ***Дизайн костюма***

Композиция костюма. Элементы костюма: головные уборы, плечевая одежда, поясная одежда. Развитие традиций в современном костюме. Декор в костюме.

**Практическая работа**

Выполнение эскизов костюмов, с учетом принципов дизайна, в различной технике изображения.

**Экскурсия** в ателье-магазин «Триада».

**Тема 6** ***Деловая игра «Дизайн-проект костюма»***

***Цель:*** формирование умения объединить различные модули содержания в учебном проекте на основе интегративного подхода.

***Форма:*** малые группы.

***Метод:*** метод проектов.

Игра проводится по типу творческой мастерской. Каждый участник выполняет свою часть работы на исполнительском этапе, а обсуждение идеи проекта, планирование хода работы и оценка результатов проводятся в ходе коллективной мыслительной деятельности. Роль учителя: ведущий - на первом (подготовительном) и последнем (подведение итогов) этапах, наблюдатель консультант – на исполнительском этапе. Содержательное обеспечение игры: информация, усвоенная учащимися на предыдущих занятиях; приобретенный опыт художественно-творческой деятельности; источники дополнительной информации (книги, журналы, слайды, фотографии, интернет ресурсы).

**Ход игры**

***Подготовительный этап***

Учитель предлагает учащимся выполнить дизайн-проект костюма. Для этого они должны объединиться в группы по 3-5 человек. Используя метод проблемного изложения, раскрывает содержание и сущность проектной деятельности, особенностью которой является исследовательская работа включающая:

-исследование потребности данного изделия;

-исследование истории данной проблемы;

-поиск оптимального варианта изделия из многих и оценка их положительных и отрицательных качеств;

-определение и оценка наиболее подходящих материалов для данного изделия;

-разработка наиболее эффективной технологии изготовления изделия.

Далее учитель ставит перед школьниками проблему: как выполнить дизайн-проект костюма. Каждая группа изучает проблему, проводит необходимые исследования, ищет варианты ее решения. В итоге формируется образ будущего результата проектной деятельности, определяется и формулируется цель.

***Этап планирования***

Каждая группа определяет задачи проектирования и создает банк идей. Инструментом коллективного поиска новых идей и решений является метод «мозгового штурма».

Правила для участников «мозгового штурма» заключаются в следующем:

-стремиться высказывать максимальное число идей, отдавать предпочтение не качеству, а количеству идей;

-запрещается критика предложенных идей, внешне и внутренне каждый должен одобрять, принимать все идеи;

-стремиться развивать, комбинировать, улучшать высказанные ранее идеи, получать из них новые;

-поддерживать между собой свободные, дружеские, доверительные отношения.

Затем проводится коллективное редактирование полученного списка идей с критическим отношением; при этом отбрасываются наименее приемлемые и абсурдные идеи, а принятые конкретизируются с детальной проработкой. Вырабатывается план действий, определяется технология работы. Учитель при необходимости корректирует работу групп.

***Исполнительский этап***

Разработка эскизов, моделей, описаний. Выбор лучшей идеи в соответствии с критериями функциональности, эстетичности, простоты исполнения, экономии материалов и времени.

Технология работы над дизайн-проектом костюма:

-построение силуэта и определение пропорций в костюме;

-выбор декоративной отделки модели;

-выполнение эскиза модели костюма.

***Этап получения результатов и выводов***

Каждая группа учащихся при участии учителя оценивает результаты своей работы (дизайн-объект и процесс совместной проектной деятельности), делает выводы. Оценку определяют с учетом следующих критериев.

Оценку дизайна костюма:

-функциональность (соответствие назначению, удобство);

-композиционная целостность;

-стилистическое единство;

-гармония цвета;

-оригинальность.

Оценка процесса работы:

-технологичность (выбор оптимального варианта и его разработанность);

-завершенность (законченность) работы;

-наличие творческого компонента в процессе проектирования (оригинальность, нестандартность исполнительского решения);

-экономичность (оптимальность затрат на материалы и изготовление).

**Тема 7** ***Презентация итоговой работы (защита дизайн-проекта).***

Каждая группа представляет свой проект. Общий доклад делает один из участников, выбранный группой. Остальные члены творческой группы докладывают по своей части работы, дают оценку своего участия, делают вывод о привлекательности для них профессии дизайнера, художника-модельера.

***Оценка защиты проекта:***

-полнота подходов к решению «Дизайн-проекта костюма» (аналитические способности);

-рефлексивная оценка участия в общей работе (удовлетворенность, удовлетворенность не в полной мере, неудовлетворенность);

-вывод о возможности выбора профессии дизайнер одежды, модельер-конструктор.

Учитель анализирует работу каждой группы и отдельных участников в соответствии с критериями проектной деятельности (активность, объем и достоверность использованных источников, качество отчета). Затем он дает рекомендации в индивидуальной беседе каждому учащемуся с точки зрения возможности приобретения им профессии дизайнера одежды, художника-модельера. Источниками оценивания при этом являются: наблюдение за ходом работы (включенность, активность, интерес, сотрудничество) и процедурой защиты проекта (оценка продукта, процесса, самооценка участия).

**Комментарии**

В данном элективном курсе исследовательская работа учащихся проводится на этапе выполнения дизайн – проекта. Проводимые исследования способствуют постановке целей, вырабатывающих систему действий в точном соответствии с поставленными целями. Это помогает учащимся не копировать уже созданные образцы, а вносить в конструкцию изделия определенные изменения, разрабатывать не один, а несколько вариантов изделия, соответствующих одной цели. Даже этот небольшой элемент исследовательской деятельности расширяет границы трудового обучения, способствуя творческой самореализации учащихся. При групповой организации проектной деятельности оценивают как материальный результат общих усилий, так и индивидуальное участие каждого с учетом распределения ролей.

**Литература**

1.Бескоровайная Г.П. Конструирование одежды на индивидуального потребителя. - М., 2001

2.Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю. Моделирование и художественное оформление одежды.- М., 2001

3.Зайва В.Я. Рисунок и живопись. Учебное пособие (для подготовки квалифицированных специалистов).- Казань: РИЦ «Школа», 2003.- 208 с.

4.Метод проектов в технологическом образовании школьников/под ред.И.А.Сасовой.-М.: Вентана-Графф, 2003.

5.Михайлов С.М., Кулеева Л.М. Основы дизайна: учебник для вузов/под ред. С.М.Михайлова.- М.: Союз дизайнеров, 2002

6.Холмянский М.Н., Щипанов А.С. Дизайн: книга для учащихся.- М.: Просвещение, 1985.-240 с., ил.

7.Шершнева Л.П. Конструирование женских платьев.- М., 1991